TIBERIAN SUN WYWIAD Z TWÓRCAMI GRY!

PC CD-ROM • SONY PLAYSTATION • SEGA SATURN • NINTENDO 64 • ARCADE

Gry Komputerowe

lipiec 1998 • cena 3.99 zł • index 324329 • issn 1230-9044

7/98



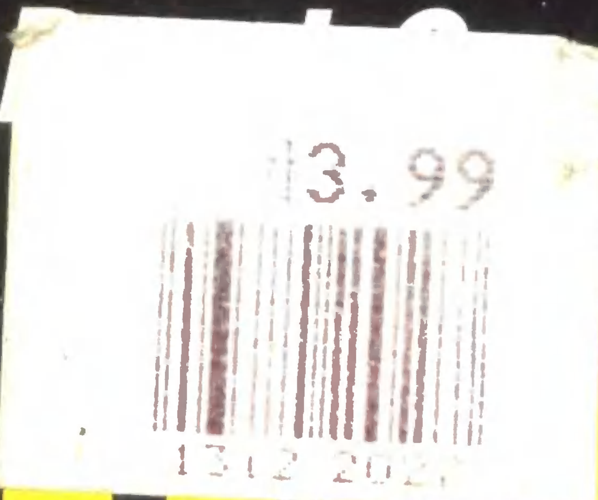
TARGI E3
Relacja z Atlanty
Przegląd Zapowiedzi

eXclusive Preview

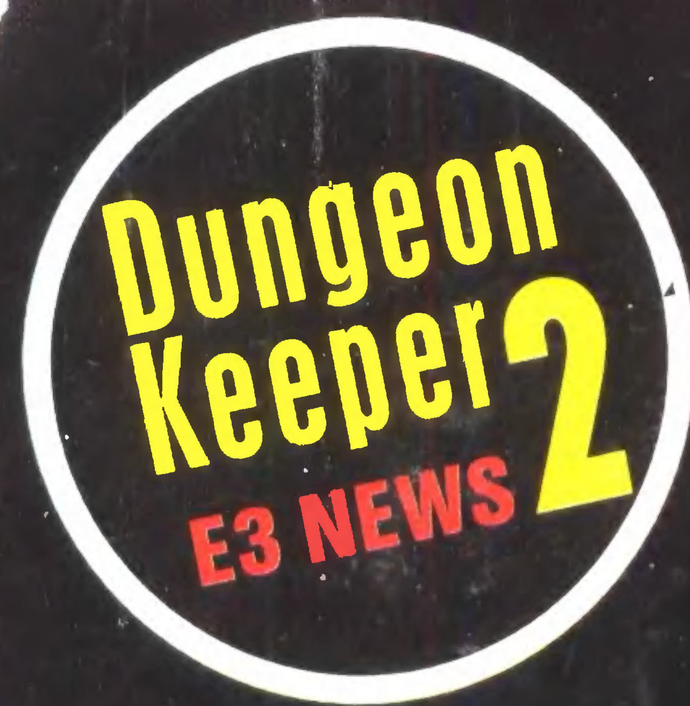
THE X FILES GAME

INNE RECENZJE

Forsaken
Vigilante 8
Spec Ops
Total NBA 98
[illegible] Alive

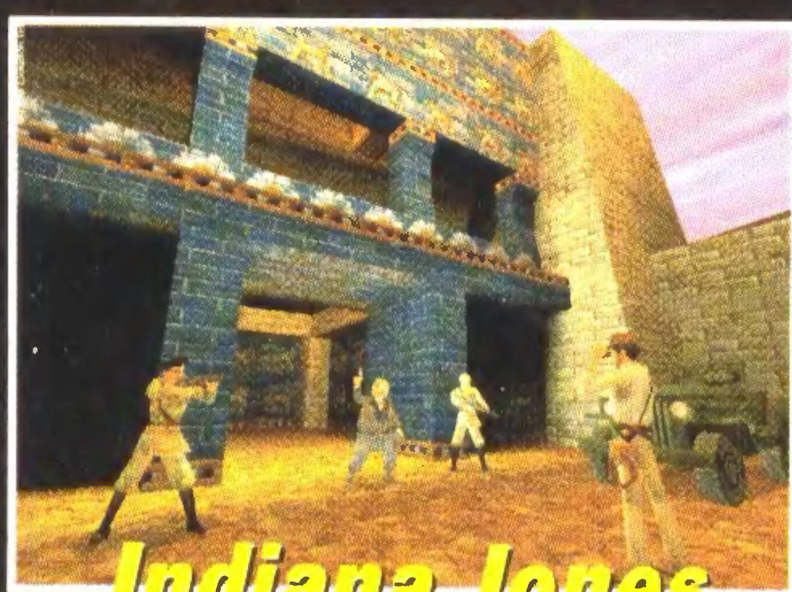


UNREAL
Najlepszy FPP dla Jednego Gracza!

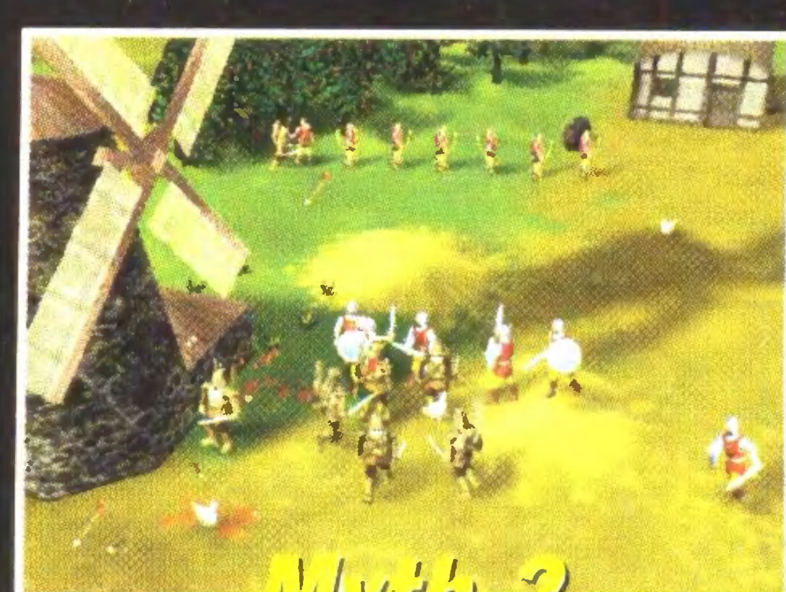


Praca w Toku


Tomb Raider 3


Indiana Jones


Aliens vs Predator


Myth 2

CZYTANIE PSX FANA ROZWIĄZUJE WIĘKSZOŚĆ PALĄCYCH PROBLEMÓW I MOŻE BYĆ PRZYCZYNĄ EXTREMALNEJ RADOŚCI

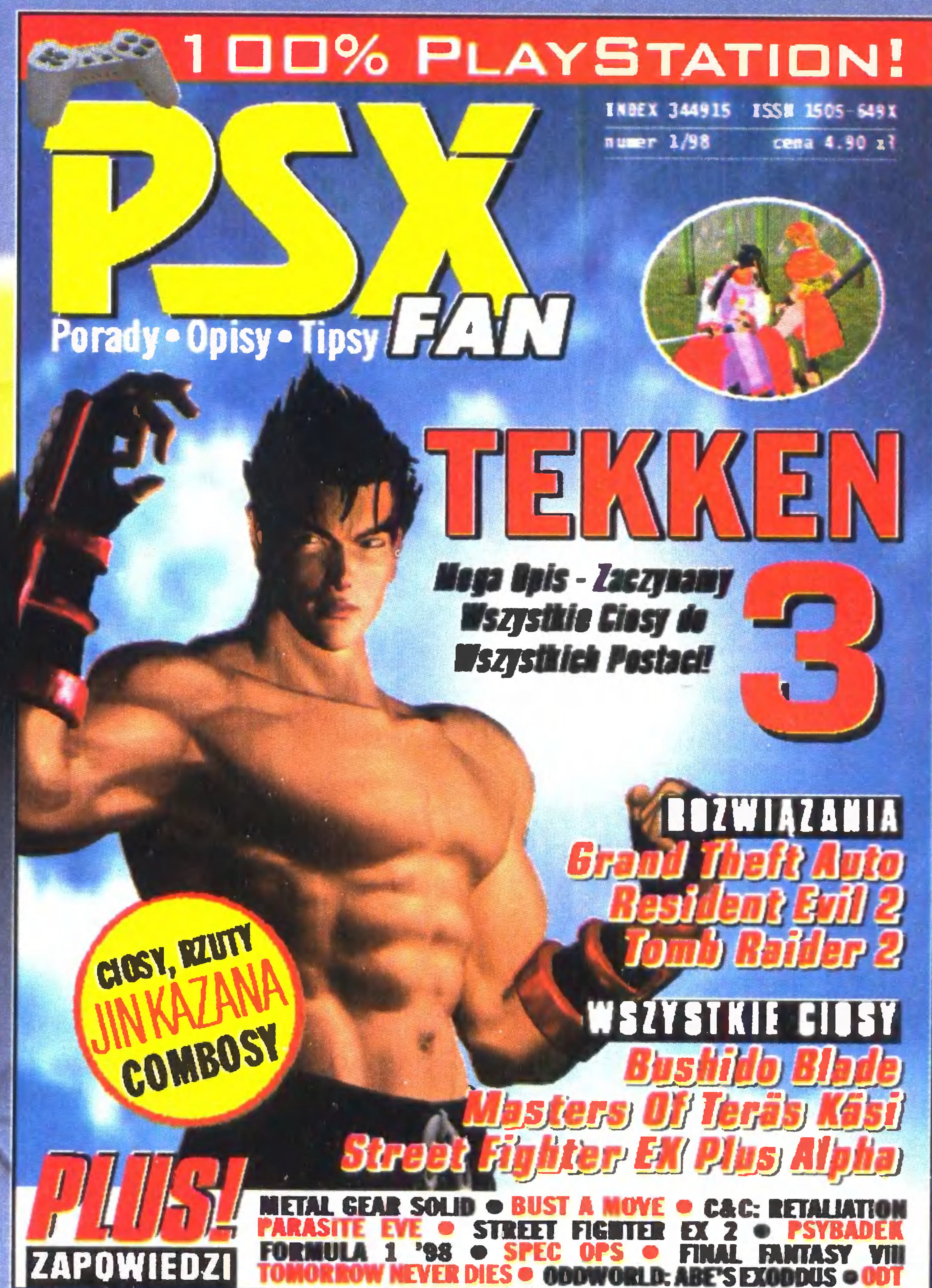
UWAGA! REKOMENDOWANY PRZEZ OFICJALNY POLSKI PLAYSTATION MAGAZYN

PSX FAN

Porady • Opisy • Tipsy

100% PLAYSTATION




100% PLAYSTATION!

INDEX 344915 ISSN 1505-649X
numer 1/98 cena 4.90 zł

PSX FAN
Porady • Opisy • Tipsy

TEKKEN 3
Mega Opis - Zaczynamy Wszystkie Ciosy do Wszystkich Postaci!

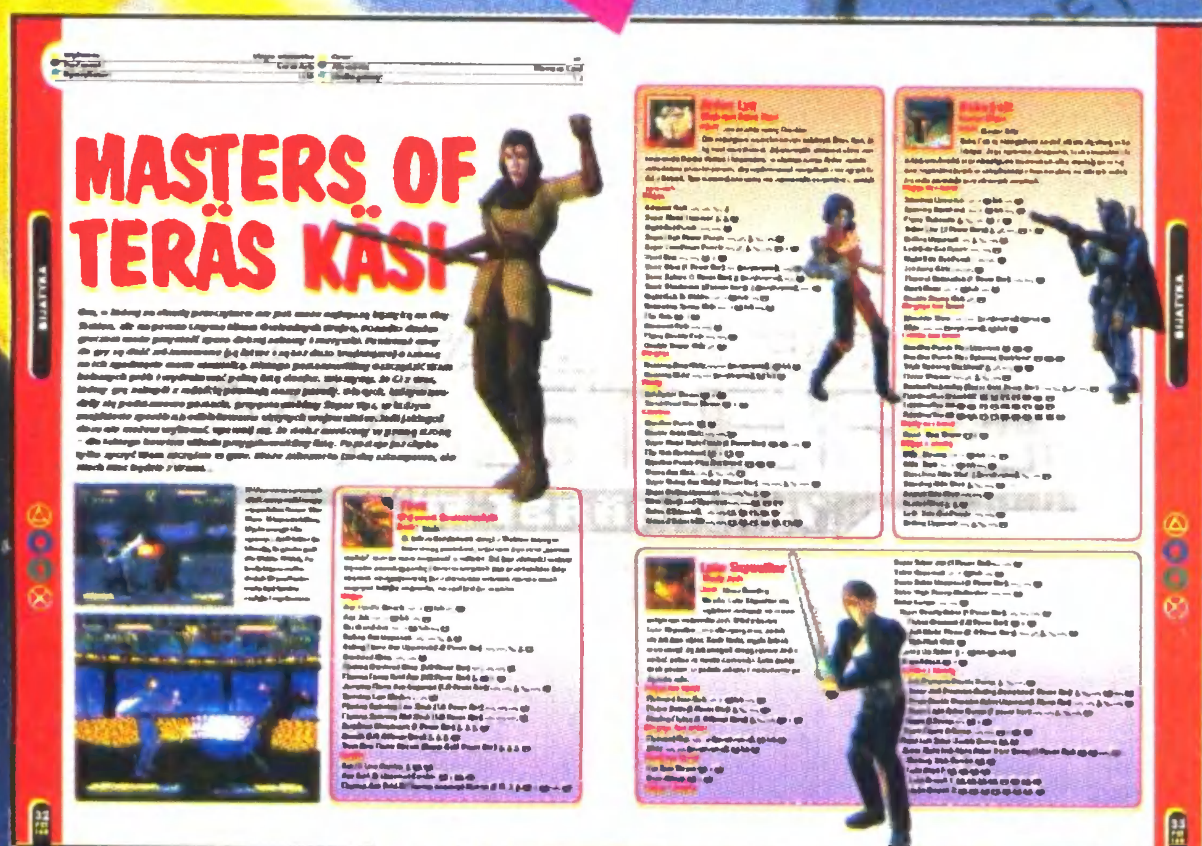
CIOSY, RZUTY JIN KAZANA COMBOSY

ROZWIĄZANIA
Grand Theft Auto
Resident Evil 2
Tomb Raider 2

WSZYSTKIE CIOSY
Bushido Blade
Masters Of Teräs Käsi
Street Fighter EX Plus Alpha

PLUS! ZAPOWIEDZI
METAL GEAR SOLID • BUST A MOVE • C&C: RETALIATION
PARASITE EVE • STREET FIGHTER EX 2 • PSYBADEK
FORMULA 1 '98 • SPEC OPS • FINAL FANTASY VIII
TOMORROW NEVER DIES • ODDWORLD: ABE'S EXODDUS • ODT

NOWOŚĆ





PORADY

OPISY

TIPSY

NOWOŚCI

SZUKAJ W KIOSKACH OD CZERWIECA

OPISY

DO SUPER GIER

TEKKEN 3, BUSHIDO BLADE, MASTERS OF TERÄS KASI, TOMB RAIDER 2, RESIDEN EVIL 2, GRAND THEFT AUTO, STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA: ZADZWOŃ 022 870 32 59

ZERO KOSZTÓW WYSYŁKI CZYLI TANIEJ O 5 DO 15 ZŁ NIŻ W INNYCH OFERTACH

http://www.comat.com.pl e-mail: comat@comat.com.pl

Uwaga! Sprzedajemy wyłącznie nowe, legalne oprogramowanie. Firma działa na rynku od 1991 roku

GAME BOY

Game Boy+bat.(kol.obudowa) 209,-
Game Boy Pocket+bat.(kol.obudowa) 239,-
Handy Boy (lupa,głośniki,joy,szelki) 139,-
Kabel Link 45,-
Lupa z podświetlaczem 45,-
Pokrowiec skórzany na G.B. Pocket 35,-
Zasilacz Game Boy 29,-
Zasilacz Game Boy Pocket 29,-



Asterix 119,-
Blades of Steel 131,-
Bust A Move 2 131,-
Castlevania II 129,-
Choplifter 3 105,-
Donkey Kong Land 109,-
Donkey Kong Land 2 119,-
Donkey Kong Land 3 119,-
Dzwonnik z Notre Dame 149,-
Fifa'98 155,-



FIFA '98 ROAD TO WORLD CUP To oczywiście najnowsza edycja najpopularniejszej piłki nożnej firmy EA Sports

TUROK BATTLE OF DINOSAURUS Gameboy'owa, bardzo udana wersja tej znakomitej strzelaniny

WARIO LAND 2 Superhit! Najnowsza część przygód Wario już może rozgrywać się na ekranie Twojego Game Boy'a

Hercules 155,-
Iron Man X-O 119,-
James Bond 007 129,-
Jungle Strike 105,-
Kirby's Dreamland 85,-
Kirby's Dreamland 2 129,-
Loopz 109,-
Lucky Luke 149,-
Metroid 2 109,-
Micro Machines 105,-
Pocachontas 149,-
Pocket Bomberman 99,-
Road Rash 105,-
Smurfs 2 149,-
Smurfs 3 149,-
Spy vs Spy 129,-
Street Fighter 2 109,-
Super Game Boy Soccer 109,-
Super Mario Land 85,-
Super Mario Land 2 109,-
Tennis 85,-
Turok 131,-
Wario Land - Super Mario Land 3 109,-
Wario Land 2 129,-
Wave Race 85,-



SEGA SATURN

Sega Saturn 749,-
Karta pamięci oryginalna 179,-
Kierownica +pedały+dźwignia biegów 369,-
Joypad 79,-
Pistolet oryginalny 159,-

Battle Monster 219,-
Chaos Control 219,-
Croc 239,-
Duke Nukem 3D 239,-
Fifa'98 239,-
Fighting Vipers 189,-
Golden Axe the Duel 219,-
Mass Destruction 229,-
Mighty Hits (działa z pistoletem) 199,-
NBA Live'98 239,-
Sega Rally 189,-
Sega World Wide Soccer'98 239,-
Sonic R 239,-

NISKA CENA

Break Point 99,-

NINTENDO 64

Nintendo 64 689,-
Joystick Oryginalny 129,-
Joystick Super Pad 99,-
Kart. pamięci Innovat. 69,-
Kart.pamięci oryginalna 85,-
Karta pamięci x4 129,-
Kierownica+pedały+dźwignia biegów 369,-
Kabel RF oryginalny 119,-
Przedłużacz do joysticka 45,-
Rumble Pak oryginalny 85,-



Aerofighters Assault 299,-
Blast Corps 249,- 229,-
Bomberman 64 249,- 229,-
Chameleon Twist 279,-
Cruis'n USA 209,-
Destiny Fighters 329,- 289,-
Diddy Kong Racing 269,- 249,-
Duke Nukem 3D 329,-
Fifa'98 (wersja angielska) 329,- 299,-
Forsaken zadzwoń !
G.A.S.P. 329,-
Golden Eye-007 269,-
GT 64 zadzwoń !
Hexen 329,- 289,-
International Superstar Soccer 64 329,-
Killer Instynkt Gold 299,- 279,-
Lamborghini 64 329,-
Lylat Wars + Rumble Pak 309,- 289,-
Mace the Dark Age 359,-
Mario 64 219,- 199,-
Mario Kart 64 249,- 229,-
Mischief Makers 269,- 249,-
Mistical Ninja 329,-
Mortal Kombat Mythologies 329,-
Nagano - Winter Olympic 359,-
NBA Pro 98 329,-
Quake 64 299,-
Pilot Wings 64 249,- 229,-
San Francisco Rush 329,-
Shadows of the Empire 309,- 289,-
Snowboard Kids 209,-
Tetrisphere 209,-
Top Gear Rally 329,-
Turok - Dinosaur Hunter (ver. ang.) 359,-
Wave Race 64 219,- 199,-
Wayne Gretzky 3D Hockey 329,- 289,-
WCW vs NWO World Tour 329,-
Yoshi Story 249,-



GT64 Najlepsze wyścigi na N64! 12 torów, 14 oficjalnych zespołów wyścigowych, opcja gry na podzielonym ekranie, zmienna pogoda, efekty uszkodzenia samochodu, oszałamiająca i szybka grafika

QUAKE Najsłynniejsza strzelanina FPP teraz na Nintendo 64 ! Ta wersja zawiera oprócz oryginalnych poziomów z PC także nowe, specjalnie zaprojektowane wyłącznie na Nintendo. Możliwość gry w 2 osoby!

PlayStation

PlayStation(gwar.SONY) 699,-
Kabel RF Uniwersalny 89,-
Karta pamięci 69,-
Karta Pamięci(oryg.) 109,-
Karta Pamięci x24 199,-
Kierownica V3 + pedały 309,-
Kierownica+pedały+dźwignia biegów 369,-
Kontroler Analog-Cyfr.Barracuda 139,-
Kontroler Control Station 69,-
Kontroler PSX (oryginalny) 129,-
Kontroler PSX Dual-Shock (oryg.) 159,-
Mysz PSX (oryginalna) 149,-

Bedlam 209,-
Bushido Blade PLi 199,-
C&C Red Alert (wer. ang.) 229,-
City of Lost Children PLi 229,-
Crash Bandicoot 2 PLi 219,-

DIABLO Wielki przebój firmy Blizzard, połączenie zręcznościówki i RPG w mrocznym, diabelskim klimacie. Bardzo ładna grafika, jedna z najlepszych gier na rynku. (219,-)

WORLD CUP'98 Oficjalny produkt Mistrzostw Świata we Francji. Super dopracowana grafika i animacja (229,-)

C&C RED ALERT kultowa strategia RTS 2CD ver.ang (229,-)

Colony Wars PLi 229,-
Constructor zadzwoń !
Cool Boarders 2 PLi 199,-
Dark Omen 219,-
Deathtrap Dungeon PLi 229,-
Diablo 219,-
Discworld 2 PLi 229,-
Dynasty Warriors PLi 229,-
Fighting Force PLi 219,-
Final Fantasy VII (3CD) PLi 219,-
Gran Turismo PLi 229,-
Hercules (ver. ang.)PLi 199,-
G-Police PLi 229,-
G.T.A. 219,-
Gex 3D - Return of the Gecko 199,-
Judge Dredd PLi (działa z pistolet.) 219,-
Lost World: Jurassic Park 2 209,-
MDK PLi 219,-
Mechwarrior 2 (wer. ang.) 169,-
Mortal Kombat Mythologies-Subzero 229,-
NBA Live'98 (wer.ang.) 209,-

GEX 3D - RETURN OF THE GECKO Sequel znanej platformówki z zieloną jaszczurką w roli głównej ale tym razem w pełnym 3D ! Gra uzyskała bardzo wysokie oceny w prasie fachowej (199,-)

GRAN TURISMO Najlepsze wyścigi na konsole, super grafika, realizm, ponad 300 rzeczywistych samochodów. PLi (229,-)

Need for Speed 3 219,-
NHL'98 209,-
Nightmare Creatures PLi 209,-
O.N.E. 209,-
Overboard PLi 219,-
Pandemonium 2 189,-
Pitfall 3D PLi 199,-
Rascal PLi 239,-
Resident Evil 2 PLi (wer. ang.) 229,-
Riven 5CD PLi 249,-
Rosco McQueen PLi 199,-
Samurai Showdown III PLi 209,-
Sentient PLi 209,-
Shadow Master PLi 239,-

TOMB RAIDER 2 Jedna z najbardziej oczekiwanych gier 1997 roku. Druga część przygód Lary Croft. Nowe scenerie, nowe sposoby przemieszczania się, jeszcze doskonalsza szata graficzna. (wersja angielska) PLi (229,-)

RESIDENT EVIL 2 Jeszcze więcej krwi i zmutowanych zombie w drugiej części przygodówki-horroru. Najwyższej jakości grafika! PLi (w.ang.) (229,-)

Skullmonkeys 219,-
Steel Reign PLi 209,-
Theme Hospital 219,-
Tomb Raider 2 (wer. ang.) PLi 229,-
Tommi Makinen Rally zadzwoń !
Trash it ! 189,-
Warcraft 2 209,-
World Cup'98 (wer. ang.) 229,-
X-Men: Children of the Atom 199,-
Z 209,-

NISKA CENA

Actua Soccer PLi 109,-
Adidas Power Soccer PLi 109,-
Air Combat PLi 109,-

ADIDAS POWER SOCCER Jedna z lepszych edycji piłki nożnej na Playstation (PLi) (109,-)

DIE HARD TRILOGY 3 gry w jednej: strzelanina, zręcznościówka, pościgi samochodowe na podstawie filmów z Brucem Willisem (129,-)

MORTAL KOMBAT TRILOGY Trzy części jednej z najsłynniejszych bijatyk wszechczasów. 36 postaci, ponad 30 nowych ciosów i dodatkowy tryb walki (119,-)

Alien Trilogy PLi 109,-
Battle Arena ToShinDen 109,-
BattleStations 89,-
Blam! Machinehead 99,-
Blast Chamber 99,-
Bust A Move 2 PLi 109,-
Crash Bandicoot PLi 109,-
Crusader No Remorse 109,-
Cyberia 109,-
Darklight Conflict 109,-



DESTRUCTION DERBY 2 Wolna amerykanka na torach samochodowych (PLi)

Porsche Challenge Jedne z najbardziej realistycznych wyścigów na konsole. Bardzo staranna grafika

PANDEMONIUM Jedna z najlepszych zręcznościówek 3D jakie się ukazały do tej pory na PlayStation. Według wielu opinii lepsza od Crash'a

Die Hard Trilogy 129,-
Duke Nukem 3D 119,-
Little big Adventure 109,-
Loaded PLi 109,-
Mortal Kombat Trilogy 119,-
Pandemonium 109,-
Perfect Weapon 109,-
Porsche Challenge PLi 109,-
Ridge Racer Revolution PLi 109,-
Road Rash 109,-

TOMB RAIDER Trójwymiarowa gra przygodowo-zręcznościowa z Larą Croft w roli głównej - superhit! Wersja angielska i polska instrukcja (109,-)

TEKKEN 2 Druga część słynnej bijatyki 3D. Poprawiona grafika, szybsza i płynniejsza animacja (PLi) (109,-)

Tekken 2 PLi 109,-
Tomb Raider PLi (wersja angielska) 109,-
True Pinball 109,-
Wipeout 2097 PLi 109,-
Worms PLi 109,-

PC CD

688 Hunter Killer 150,-
Abe's Oddysee 155,-
Adidas Power Soccer 155,-
Age of Empires 249,-
Armored Fist 2 149,-
Atlantis the Lost Tales PL 159,-
Black Dahlia (8CD) 179,-
Blade Runner 169,-
Broken Sword 2 PL 159,-
Chess 99,-
Commandos - Behind Enemy 159,-
Close Combat 2:Bridge Too Far 249,-
Conquest Earth 159,- 129,-
Course of Monkey Island 199,- 159,-
Croc 145,-
Dark Colony 145,-
Dark Colony - misje 89,-
Dark Earth 159,-
Deadlock 2 145,-
Deathtrap Dungeon 155,-
Diablo 155,-
Die By The Sword 165,-
Dune 2000 zadzwoń !
Excalibur 2555AD 145,-
Fallout 165,-
F1 Racing Simulator 145,-

BLACK DAHLIA Przygodówka, której akcja rozgrywa się w Ameryce w 1941 roku. Niesamowicie dopracowana oprawa graficzna, doskonała fabuła - 8 płyt CD! (179,-)

ARMORED FIST 2 Najnowszy symulator czołgu M1A2 Abrams. 50 misji na całym świecie, 5 trybów widoku, duża liczba jednostek bojowych. (149,-)

FORSAKEN teraz to chyba najlepiej wyglądająca super-płynna strzelanina 3D (159,-)

FALLOUT Długo oczekiwana role-playing w świecie po wojnie atomowej (165,-)

F22 Air Dominance Fighter 189,-
Fighting Force 159,-



DARK OMEN - WARHAMMER 2 Strategia w świecie fantasy oparta na systemie bitewnym Warhammer. Grafika 3D (obracanie, zoom). Obsługuje także 3Dfx

CROC Znakomita zręcznościowa przygodówka w pełnym 3D wzorowana na słynnym Mario 64. Gra jakiej do tej pory nie było na PC

REAH Polska przygodówka z bardzo ładną, szczegółową grafiką i "żywymi" aktorami. Całość mieści się aż na 6-ciu płytach CD. Super cena!

Flight Simulator'98 279,-
Flight Unlimited 2 169,-
Fifa'98 Road to World Cup 155,- 145,-
Formula 1 (3DFX) 199,- 169,-
Forsaken 159,-
Grand Theft Auto PL 165,-
Guts'n'Garters 145,-
Hellfire 79,-
Heroes of Might&Magic 2 PL 155,-
I-War 169,-
Independence Day 145,-
International Rally Champioship 145,-
Jedi Knight 199,-
Joint Strike Fighter 169,-
K.K.N.D. Xtreme 159,-

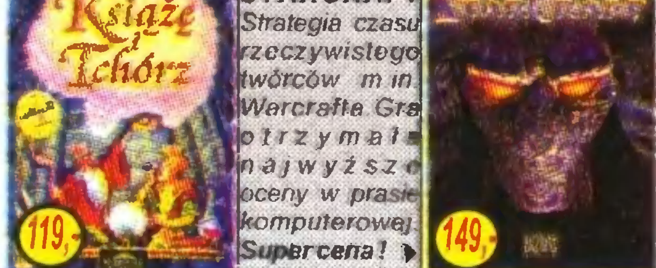
LEMPACK 2 Druga edycja zestawu gier firmy Lem, a w nim: Encyklopedia PWN - edycja 1996, Kingdom of Magic, Postal, Die Hard Trilogy, War Wind oraz jeden tytuł - niespodzianka



DEATHTRAP DUNGEON Następca Tomb Raidera, przygodowo-zręcznościowa gra walki (3D). B. dobra grafika i niesamowity, mroczny klimat

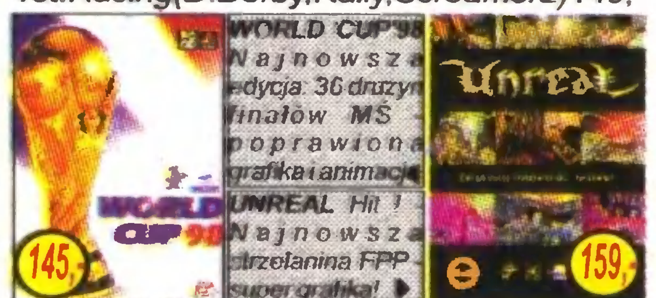
Kick Off'98 PL 145,-
Krazy Ivan 138,- 109,-
Książę i Tchórz PL 119,-
Lands of Lore 2 179,- 119,-
Last Dynasty 145,- 109,-
Lempack 2 (5 gier+Encyklop. PWN) 169,-
Longbow 2 159,-
Megaslayer 149,-
Myth the Fallen Lords 155,-
NBA Live'98 155,-

KSIĄŻĘ I TCHÓRZ Piękna przygodówka nawiązująca do takich znakomitych przebojów jak Monkey Island lub Broken Sword. Chyba najlepsza polska gra z tej kategorii



STARCRAFT Strategia czasu rzeczywistego twórców m.in. Warcrafta. Gra otrzymała najwyższe oceny w prasie komputerowej. Super cena!

NHL'98 155,-
Orion Burger 145,-
Quake II 159,-
Panzer General 2 145,-
Postal 134,-
Psychic Detective 135,-
Reah PL (6CD) 139,-
Red Alert 129,-
Red Alert + Aftermath 179,-
Resident Evil 179,-
Riot 138,-
Riven - the Sequel to Myst (5CD) 179,-
S.C.A.R.A.B. 145,-
Starcraft 149,-
Stone Axe PL 99,-
Test Drive 4 159,-
Theme Hospital + Sim City 2000 159,-
TOCA Touring Car Championship 169,-
Tomb Raider 2 155,-
Tot.Heaven(Civ2PL,Settl.2,S.C.2000) 169,-
Tot.Racing(D.Derby,Rally,Screamer2) 149,-



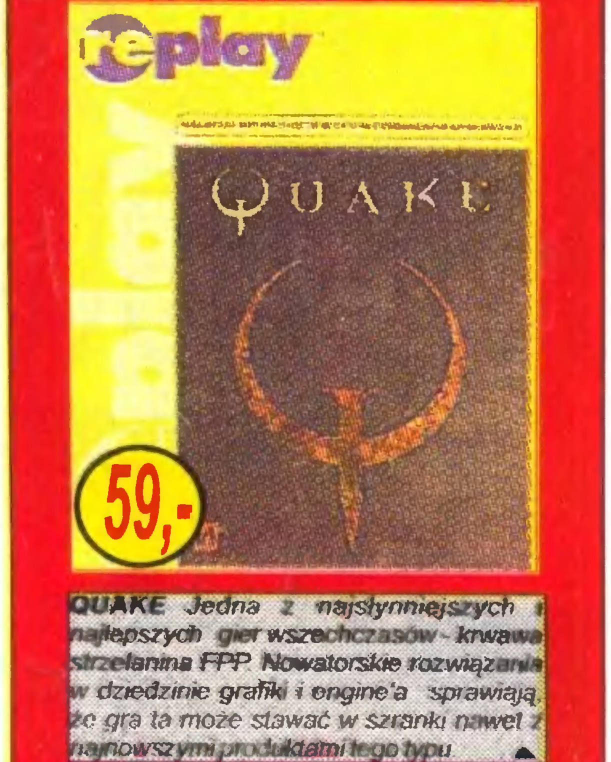
WORLD CUP'98 Najnowsza edycja: 36 drużyn finałów MŚ, poprawiona grafika i animacja

UNREAL Hit ! Najnowsza strzelanina FPP - super grafika!

TOTAL HEAVEN Drugi z przebojowych zestawów. Tym razem najlepsze kąski dla strategów: Settlers 2, Cywilizacja 2 (po polsku) oraz słynne Sim City 2000 (169,-)

Ultimate Race Pro 159,-
Unreal 159,-
Wages of War 139,-
Warlords III 155,-
World Cup'98 145,-
Wet - The Sexy Empire (Lula) 155,- 119,-
Wing Commander Prophecy 169,-
X-Com Apocalypse 159,- 129,-
X-Files: Unrestricted Access 79,-
Zork - Grand Inquisitor 155,-

OFERTA MIESIĄCA



QUAKE Jedna z najsłynniejszych i najlepszych gier wszechczasów - krwawa strzelanina FPP. Nowatorskie rozwiązania w dziedzinie grafiki i engine'a sprawiają, że gra ta może stawać w szranki nawet z najnowszymi produktami tego typu

NISKA CENA

Andretti Racing 159,- 89,-
Angel Devoid (4 CD) 39,-
ATF Gold 89,-
Beasts & Bumpkins 150,- 59,-
Clash PL 139,- 79,-

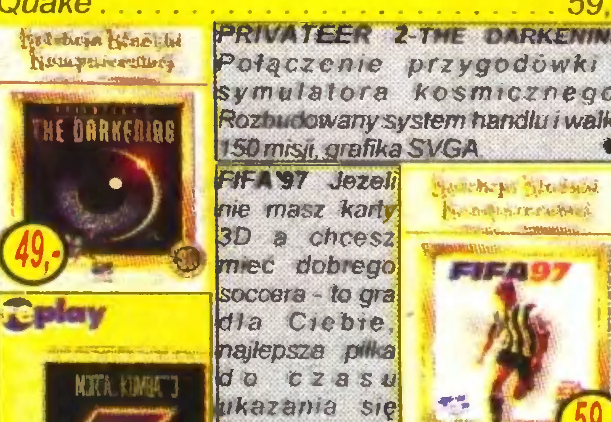


BEASTS & BUMPKINS Strategia czasu rzeczywistego z dużą dozą humoru. Zbuduj własną osadę a potem dbaj i walcz o nią. Pilnuj krów, rolników i kobiet!

DUKE NUKEM 3D Jedna z najsłynniejszych strzelanin FPP. Los Angeles opanowane przez obcych, 28 szokujących i krwawych poziomów

EARTHWORM JIM Super-zabawna platformówka z bardzo ładną, rysowaną grafiką i robakiem wyposażonym w uzi w roli głównej

Destruction Derby 2 PL 39.90,-
Die Hard Trilogy 89,- 59,-
Dragon Lore 2 69,-
Duke Nukem 3D 89,-
Dungeon Keeper PL 109,- 89,-
Earth 2140 PL 49.95,-
Earth 2140 - misje PL 49.95,-
Earthworm Jim 49,-
Fifa'97 59,-
Fifa Soccer Manager 49,-
Jack Orlando PL (2CD) 49.95,-
K.K.N.D. 89,- 49,-
Killing Time 59,- 49,-
Lew Leon PL 49,-
Moto Racer 145,- 59,-
Mortal Kombat 3 59,-
Nuclear Strike 159,- 59,-
Privateer 2:The Darkening 49,-
Quake 59,-



PRIVATEER 2-THE DARKENING Połączenie przygodówki i symulatora kosmicznego. Rozbudowany system handlu i walki, 150 misji, grafika SVGA

FIFA'97 Jeżeli nie masz karty 3D a chcesz mieć dobrego soccera - to gra dla Ciebie, najlepsza piłka do czasu ukazania się Fifa'98

MORTAL KOMBAT 3 Najsłynniejsza i jedna z najbardziej krwawych bijatyk w historii gier komputerowych teraz w super cenie

Realms of Arkania 49.95,-
Reflux PL 49.99,-
Shadow of the Riva 49.95,-
Sid Meier's Gettsburg 159,- 89,-
Sim Tower 49,-
Smocze Opowieści PL 49,-
Syndicate Wars 79,- 49,-
Target PL 59,-
Tomb Raider-Unfinish. Business(2CD) 99,-
Tone Rebelion 59,-
Toonstruck 79,-
US Navy Fighters'97 59,-
Ultimate Doom 59,-
Warhammer:Shadow of the Hornet 59,-
Wersal 1859 PL 99,-



SHADOW OVER RIVA Trzecia część sagi Realms of Arkania: poprawiona grafika, digitalizowana ścieżka dźwiękowa, nowe efekty specjalne i animacje

TARGET Polska strzelanina FPP, której akcja toczy się na ulicach polskich miast co dodaje jej dodatkowego kolorytu. Gra działa dobrze także na 486!

TOMB RAIDER: UNFINISHED BUSINESS Pełna wersja Tomb Raider + 4 zupełnie nowe poziomy + screen savery + muzyka (2CD)

Wszystkie zamówione artykuły wysyłamy najpóźniej w ciągu 48 godzin. Czas dostarczenia przesyłki wynosi najczęściej 3-5 dni roboczych. Płatność następuje przy odbiorze przesyłki i jest równa wartości zamówionego towaru. NIE DOLICZAMY KOSZTÓW WYSYŁKI. Wszystkie konsole objęte są 12-miesięczną gwarancją i posiadają instrukcję w języku polskim. Oferta obowiązuje do wyczerpania magazynu lub opublikowania kolejnej. Ceny mogą ulec zmianie. STAŁYM KLIENTOM UDZIELAMY RABATÓW

RATY tylko 175,-

minimalna pierwsza wpłata 5%
wszystkie formalności na miejscu,
możliwość natychmiastowego odbioru towaru

... i od razu wychodzisz z konsolą Playstation lub Nintendo 64

uwaga ! na raty możesz kupić też gry i akcesoria

PolCard VISA

COMAT GRY KOMPUTEROWE I TELEWIZYJNE

sklepy firmowe: ips lem mirage

Al.Jerozolimskie/Jana Pawła II 00-024 Warszawa przejście podziemne paw.12 tel./fax 022 630 29 73 czynne: pon.-pt. 10-20 sob. 10-16 niedziela: 10-15

ul.Widok 19 00-026 Warszawa tel. 022 827 07 09 pon.-pt. 11-19 sob. 10-15

ul.Grochowska 290 03-841 W-wa tel. 022 8703259 pon.-pt. 10-18 sob. 10-15

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 7/98 (48)
rok szósty

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/gk.html

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Romuald Wawrzyniak (Jagd52)
Krzysztof Kiełmiński (Krzyś)

współpraca
Patrycja Wardzała, Karol Klepacz (Reset), Jacek Pietruszczak (Baron Jack), Michał Cegła (CeFeK), Piotr Stasiak (Piotres), Dominik Kost (Kayackash), Rafał Szychowski (Szycha), Mateusz Przepiórkowski (Cthulhu) oraz (Gruby)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Natalia Nowak

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
DWH „VEGA"
Warszawa
Konstruktorska 3a

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20

Reklamy przyjmowane są w redakcji. Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Ceny podane w artykułach są cenami orientacyjnymi.

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
PC GAMER PO POLSKU
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO
PSX FAN

Prenumerata krajowa (VI kwartał '98)
Należność (3 x 3.99 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.
Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 września 1998 r.)

Wstępniak

Czerwiec przywitał nas podzwrotnikowymi upałami, oznajmiając nadejście lata znacznie wcześniej niż zwykle. A lato, to tradycyjnie okres wyjazdów i wakacyjnej włóczęgi... nie dla wszystkich jednak. Część z nas na pewno pozostanie w domach, a od koszmaru samotnego siedzenia w chacie, wybawić nas mogą jedynie cudowne zabawki końca dwudziestego wieku – komputery i konsole. Wreszcie będzie czas zagrać w nowe gry, powrócić do starszych, nieco zapomnianych hitów, odkryć na nowo ich czar i rozpracować dogłębnie. My będziemy z Wami przez cały ten czas, bo tym razem nie zawieszamy wydawania pisma na okres wakacji, jak było to w poprzednich latach. Będziemy więc służyć radami, jak ukończyć ciekawsze gry, podpowiemy co warto kupić, przedstawimy zapowiedzi przyszłych hitów i będziemy Was rozweselać najnowszymi kawałami w rubryce „Na Wesoło".

Korzystając z okazji chciałbym namówić Was do zapoznania się z naszym cover CD. Przeżył on w ostatnim czasie wielką metamorfozę. Sprawiliśmy mu nowiutkie menu, wprowadziliśmy kąciki dla fanatyków: „Quake", „Total Annihilation" i specjalne wydanie „Wywłok" gdzie znajdziecie nawet takie zdjęcia naszej wesołej gromadki, które skrzętnie ukrywane są przed rodzicielami! Jakby tego było mało, kompakt wypchany jest po brzegi najświeższymi, grywalnymi demkami, a dodatkowo zawiera pełną wersję gry „Liga Polska Manager", która wprawdzie nie jest najnowsza, ale jako darmowy poczęstunek z okazji Mistrzostw Świata powinna smakować. Tym samym zaczynamy tradycję zamieszczania pełnych wersji programów na naszych coverach! Jeśli więc dotychczas nie sięgaliście po nasze pismo w „edycji CD", to teraz na pewno warto, gdyż po tych zmianach, stanowi ono obecnie bardzo mocną pozycję na naszym rynku wydawniczym, bijąc na głowę wiele konkurencyjnych produktów, będąc zarazem najtańszym pismem komputerowym w Polsce z płytką CD! Czy długo jeszcze uda nam się utrzymywać tak atrakcyjną cenę pisma z krążkiem, doprawdy nie wiem. Na pewno przez wakacje ona nie wzrośnie!

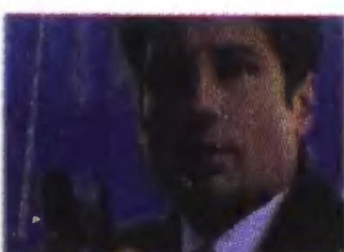
Jeśli zaś idzie o zawartość pisma w jego tradycyjnej, papierowej formie, to też jest czym się chwalić. Przede wszystkim znalazła się tu relacja z największych na świecie targów gier E3, na których zaprezentowano zapowiedzi elektryzujących tytułów m. in: „Tomb Raider III", „Myth 2", „Total Annihilation: Kingdoms", „Dungeon Keeper 2", „Alien vs Predator", itd. Oddzielnie przedstawiamy obszerną zapowiedź „Tiberian Sun" następcy słynnego „Command & Conquer", a także „X-Files The Game", gry opartej na motywach znanego na całym świecie serialu science-fiction. W dziale „Porady" znajdziecie m.in. rozwiązanie o najwspanialszej polskiej przygodówki „Reah". W „Recenzjach" zaś wiele ciekawego softu na pecety, ale również na PSXa, który wciąż punktuje w środowisku graczy. Polecam więc „Gry Komputerowe" wszystkim miłośnikom grania, na każdą pogodę. Bądźcie z nami! Nie obrazimy się, jeśli będziecie przesyłali nam kartki pocztowe (jak w ubiegłych latach) z różnych pięknych zakątków naszego kraju. Pozwoli to nam znieść trudy wakacyjnej harówki, zaś wszystkim naszym Czytelnikom, redakcja składa najserdeczniejsze życzenia WSPANIAŁYCH WAKACJI... ale zawsze z „Grami Komputerowymi". **Marek Suchocki**

TIBERIAN SUN WYWIAD Z TWÓRCAMI GRY!
Gry Komputerowe 7/98
TARGI E3
INNE RECENZJE
Forsaken
Vigilante 8
Spec Ops
Total NBA 98
Dead Or Alive
UNREAL
Najlepszy FPP dla Jednego Gracza!
Dungeon Keeper 2
Praca w Toku
Tomb Raider 3 · Indiana Jones · Aliens vs Predator · Myth 2

w toku

porady

THE X FILES GAME PREVIEW



czytaj str. 23

Coś naprawdę wyjątkowego dla miłośników przygodówek i serialu telewizyjnego „Archiwum X".

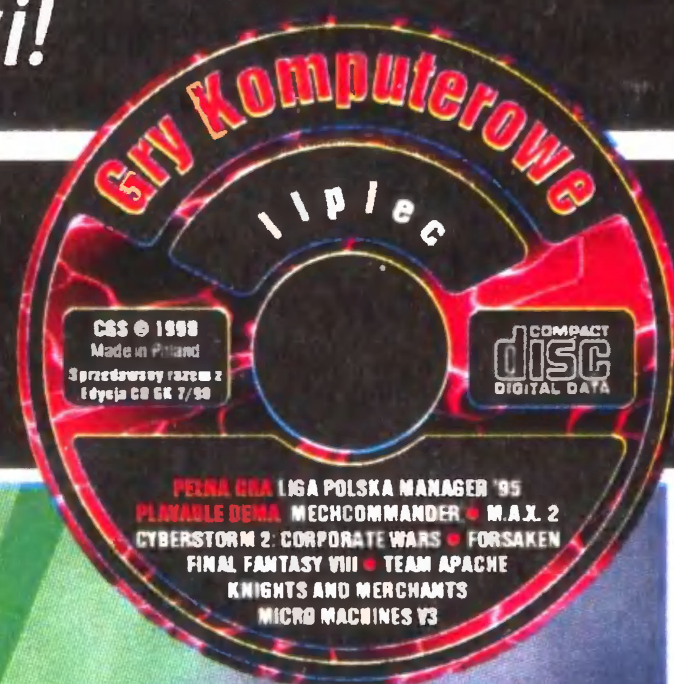
recenzje



No i mamy lipiec. Miesiąc magicznych wydarzeń na uczelniach wyższych, niższych i tych zupełnie marnych. Ponieważ dla większości naszych Czytelników zaczyna się okres zwany wakacjami przygotowaliśmy dla was nieco sztufu. Wystarczy zerknąć w dół. Polecamy „Mech Commandera", odremontowanego „M.A.X.-a" z numerkiem 2 i... „Final Fantasy VII", wreszcie na naszych pecetach! Polecamy także kąciki „popełnione" przez CeFka i Groovy'ego, co tam znajdziecie? Zerknijcie niżej lub od razu dobierzcie się do płytki!

CD

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Marcin Marzęcki. Dyżuruje on poniedziałku do czwartku w godzinach 11–15, pod numerem telefonu (0-22) 815-42-20.



MechCommander

MicroProse
P133, 16 MB RAM, Win 95



Mechwarriory są niezastąpionymi gwiazdami na firmamencie strategii, czy symulacji w klimacie science-fiction. Choć ostatnio generalnie było więcej przedstawicieli właśnie „udawania" to dziś z dumą prezentujemy najnowsze dziecko firmy MicroProse. Ta strategia czasu rzeczywistego powinna odciągnąć Was na dłuższą chwilę od innych zajęć. Chyba wyrasta konkurent dla takich gier jak legendarny już „Total Annihilation" czy najświeższy produkt firmy Blizzard „StarCraft".

Micro Machines v3

Codemasters
P100, 16 MB RAM, Win 95



Tej gry nie trzeba chyba nikomu przedstawiać. W wieku cielęcym bawiłeś się resorakami? No to przed Tobą komputerowa realizacja młodzieńczej pasji. Tona jajcarskich zagrywek i wspaniale dopracowana grafika pozwalają wszystkim oderwać się od szarej rzeczywistości. Odjazd zapewniony.





Forsaken

Acclaim
P166, 16 MB RAM, Win 95

Dawno już nie oglądaliśmy równie dobrze wykonanego produktu quakopodobnego. Futurystyczna fabułka i stosy niesamowitych gadżetów nadają tej grze klimat najwspanialszej przygodówki z krwawą rzeźbą w roli głównej. Poznaj groźne wnętrza opuszczonych baz kosmicznych...

Final Fantasy VII

Square
P166, 32 MB RAM, karta 3D, Win 95



Japonia oszalała swego czasu na punkcie tej giery. Nawet Kraj Kwitnącej Wiśni poznał fenomen kolejek. Wskocz w ciuszki dzielnego wojownika w samobójczym queście i osobiście przekonaj się czy zapowiedzi Square są zgodne z prawdą, czy nie...

Incoming

Rage
P133, 16 MB RAM, Win 95

Miłośnicy symulatorów nie powinni narzekać na brak nowego stuffu. Dla tych, którzy jednak wolą sobie tylko postrzelać nie przejmując się zbytnio realizmem mamy tego wspaniałego potwora. Setki misji nad wspaniale oddanym terenem wymagają żelaznych nerwów i naprawdę mocnej konfiguracji. Do boju!

Liga Polska Manager 95

Marksoft
486DX2, 8 MB RAM, Win95

PEŁNA GRA!

Mamy także dla Was Pełną Wersję Gry! Mamy nadzieję iż uda nam się przedstawiać Wam w ten sposób gry starsze, ale wciąż wciągające. Inaugurujemy go tytułem „Liga Polska Manager 95". Mamy nadzieję że przypadnie Wam do gustu. Istnieje pewne „ale"... Grę należy przegrać na dyskietki i rozpocząć instalację właśnie z nich. Kody do gry znajdziecie w katalogu Kody/liga 95 kody. Są one umieszczone w formacie qxd.

M.A.X. 2

Interplay
P90, 16 MB RAM, Win 95



Mimo iż RTS-y święcą triumfy Interplay postanowił nawiązać do swojego wcześniejszego przeboju sprzed dwóch lat. Odnowiony „M.A.X." oferuje nam z lekka poprawioną grafikę i prawdziwe zatrzęsienie nowych jednostek i przeciwników. Coś dla strategicznych ortodoksów.

Cyber Storm 2

Sierra
P133, 16 MB RAM, Win 95



Zapewne każdy szanujący się miłośnik strategii pogrywał kiedyś w Mission Force. Dziś Sierra wypuściła sequel tej niezłej giery, umożliwiając nam pogrywanie w czasie rzeczywistym czy w turach. Czysty kompromis.

Team Apache

Mindscape
P133, 16 MB RAM, Win 95

Nie dość żę jakiś wariat daje Ci do ręki najnowszą zabawkę US Army to jeszcze zezwala na wykonanie kilkunastu lotów bojowych na fotelu CoPilota, ze złotymi szamerunkami na ramieniu. Dowódca eskadry, to brzmi dumnie. I tak właśnie jest w tym demku.

ORAZ INNE DEMA

Quest for Glory V

Sierra • P133, 16 MB RAM, Win 95
W zasdzie powinniśmy uprzedzić wszystkich miłośników przygodówek że ich kultowa seria przeszła znaczną metamorfozę. Powinniśmy powiedzieć o wspaniałej grafice 3D (!) i dodaniu iście rolplejowej charakterystyki naszemu bohaterowi. Ale nie powiemy.

Knights & Merchants

Top Ware • P90, 16 MB RAM, Win 95
Od miecza do mieszka ze złotem droga jest wbrew pozorom dość długa. Przekona nas o tym najnowsze dziecko firmy TopWare, które za kilka miesięcy opuści laboratoria komputerowe.

TYM RAZEM ZAMIAST RUBRYKI „NOWC

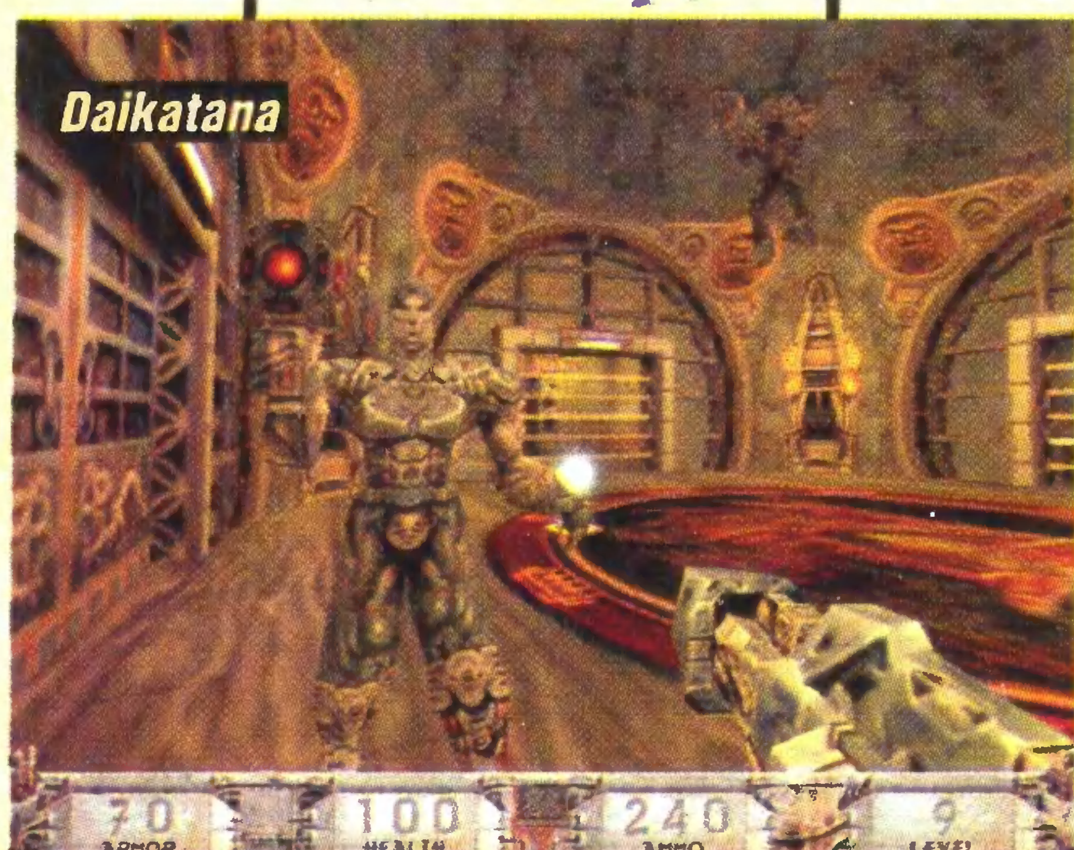
Targi E3

Gorąca Relacja

nowości



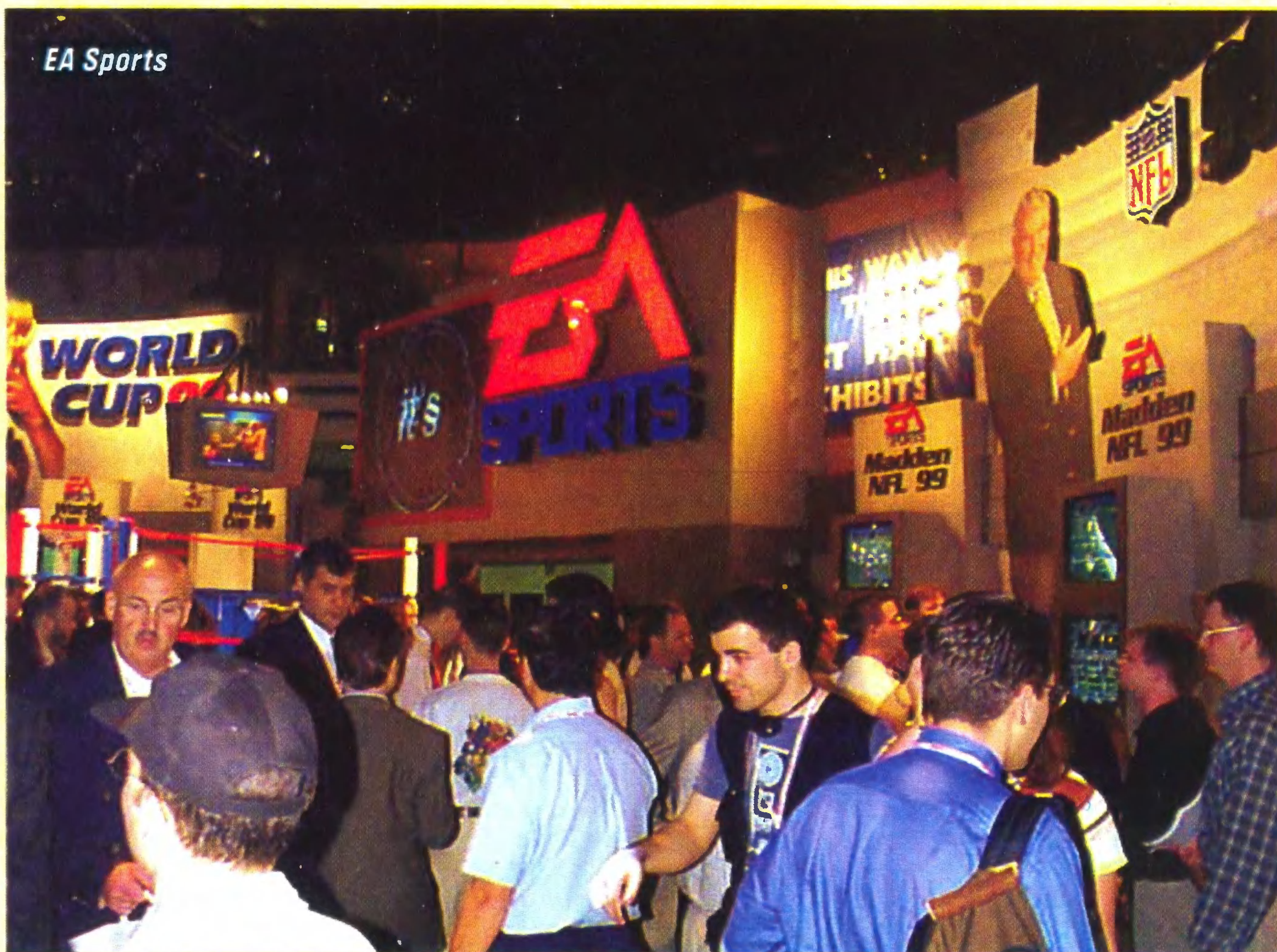
Na powierzchni 35 boisk piłkarskich w Georgia World Congress Center w Atlancie znów spotkali się wszyscy, którzy na tym rynku cokolwiek znaczą. Było tłoczno i głośno, a wniosek może być tylko jeden – gier nam nie zabraknie.


Daikatana


Daikatana


Diablo 2


Force Commander



EA Sports

Tegoroczne targi E3 (28-30 maja) pobiły wszelkie rekordy. Na miesiąc przed ich rozpoczęciem zabrakło wolnych miejsc dla wystawców, pokazano prawie 1600 nowych produktów (oczywiście duża ich część to tzw. edutainment). Wystawiały się też firmy produkujące różnego rodzaju akcesoria. Jeśli wierzyć statystykom, obrót całego światowego rynku komputerowej rozrywki zamknął się w zeszłym roku sumą 10 miliardów dolarów, jest więc, jak widać, o co walczyć. Na targach zainaugurowano „sezon", prezentując tytuły którymi fascynować się będziemy przez najbliższe miesiące.

Co będzie się działo...

Widać wyraźnie kilka tendencji. Po pierwsze – nie wydaje się już gier kiepskich. Nakłady idące na każdy z produktów są tak kolosalne, że firmy po prostu nie mogą pozwolić sobie na tzw. „gniota". Druga ważna sprawa to wyścig z czasem. Rynek pędzi do przodu w takim tempie, że gra która początkowo zapowiada się rewelacyjnie, w czasie przedłużonego procesu produkcji może się gwałtownie zestarzeć, a gdy trafi do sklepów, może być już spóźniona. Jak mi powiedział jeden z twórców „Half Life" – „Już dziś musisz zacząć robić grę, która o co najmniej o rok wyprzedza konkurencję. Dodaj do tego opóźnienia, niespodziewane kłopoty, problemy z obsługą sieci, a jeśli uda ci się ją wypuścić za dwa lata, być może akurat trafisz na moment, gdy technologia którą zastosowałeś, będzie na fali". Stąd też robi się gry szybko i dobrze, albo wcale, czego najlepszym przykładem może być zawieszenie przez Blizzard prac nad „Warcraft Adventures", o czym wieść huknęła jak grom z jasnego nieba kilka dni przed targami. Oficjalnym powodem skasowania tej znakomicie zapowiadającej się przygodówki był przedłużający się proces developingu, bo po półtora roku spędzonego nad nią zespół zapowiedział, że do wydania potrzebuje co najmniej drugie tyle. Jak widać, nawet giganci nie mogą pozwolić sobie

ŚCI", OBSZERNA RELACJA Z ATLANTY


Stoisko Nintendo



Diamondowego Monstera na rzecz m.in. Creative'a), ale przebłyskiwała Riva. Był też prezentowany prototyp jej następcy – Riva TNT – „Q2" w 1600x1200 i 30 fps!. Fakt że większość naprawdę zjawiskowo wyglądających, wdeptujących w ziemię gier straszyło logo Pentium II i Voodoo2, nie wróży naszym chudym portfelom niczego dobrego. Tym bardziej, że połowa prezentowanych gier bez akceleratora w ogóle nie rusza.


„Maskotka" strzelaniny „Alien Ressurection"


Gear na stoisku Activision

na takie opóźnienia, a do nielicznych wyjątków można zaliczyć szczęśliwców z Epic („Unreal"). Warto też zwrócić uwagę na tzw. „rewolucję 3D". To co zaczęło się wraz z „Doom" w 1993, dziś dobiegło szczęśliwego końca. Trzeci wymiar był wszechobecny, pojawił się w prawie 60% prezentowanych gier.

A skoro już wspomniałem o rewolucjach – zaczyna się nowa, internetowa tym razem. Rozgrywki sieciowe zdobywają sobie coraz większą popularność (szczególnie w Stanach), więc każdy liczący się producent szykuje coś „Internet-only". Na przykład Microsoft konkurencję dla „Ultima Online" – „Asheron's Call", a Shiny – sieciową grę „Giants".

Na czym grało...

Sony na konferencji ogłosiło wszem i wobec o rekordowych wynikach sprzedaży Playstation (10 milionów konsolek w samej Ameryce – czyli co 10 zjadacz hamburgerów giercuje na PSX) oraz niektórych gier („Tomb Raider", „Resident Evil" „Final Fantasy VII"). Przy takich wynikach nieco blado wypadła N64 (mimo naprawdę zabójczych tytułów – „F Zero X" i „Zelda", „Pokemon"), tym bardziej, że premiera czytnika CD do tej konsoli znów została odroczona o rok, co pozwala postawić pytanie, czy właściwie w ogóle się on ukaże. Saturn niestety wykazywał tzw. ostatnie podrygi.

Z prezentowanych gadżetów PeCetowych największą furorę robiły dżoje i inne sterowańce wykonane w technologii Force Feedback. Granie w wyścigi samochodowe, na odreagowującej nierówności podłoża kierownicy, to totalna jazda bez trzymanki. Karierę zrobiła nowa kretyńska zabawka z Japonii — tzw. Loveget, pikające dziwadełko, które załączało się, gdy obok przechodził osobnik płci przeciwnej, z takim samym urządzeniem nastrojonym na tę samą częstotliwość. Ma to niby pomóc nieśmiałym się „kojarzyć". No i oczywiście akceleratory 3D, obecne na każdym stanowisku. Najwięcej było chipów Voodoo i Voodoo 2 (przy czym można było zauważyć utratę prymatu

W co grało...

Wśród całej sterty prezentowanych na E3 gier trudno wskazać tą jedyną i najlepszą, tym bardziej że w wielu przypadkach nie były to premiery, a tylko kolejne screeny, filmiki i obietnice, że gra będzie na dniach. Prawie każdy wydawca ma w swej ofercie jakiś „gwóźdź". I tak Blizzard na przykład pokazywał z dumą „Diablo 2". Chłopaki po olbrzymim sukcesie „Starcraft" (już prawie milion sprzedanych kopii) mogą czuć się bardzo pewnie. Zapowiedzieli dodatkowe misje – „Brood Wars". Pojawiło się oczywiście wiele innych obowiązkowych sequeli – „Age of Empires 2", „Interstate'82", o których pisaliśmy już w poprzednich numerach. Były też „Myth 2", „Me-


Giants

POKAZANO PRAWIE 1600 NOWYCH PRODUKTÓW. JEŚLI WIERZYĆ STATYSTYKOM, OBRÓT CAŁEGO ŚWIATOWEGO RYNKU KOMPUTEROWEJ ROZRYWKI ZAMKNĄŁ SIĘ W ZESZŁYM ROKU SUMĄ 10 MILIARDÓW DOLARÓW, JEST WIĘC, JAK WIDAĆ, O CO WALCZYĆ.


Heart of Darkness

chwarrior 3", „Heavy Gear 2" a także (uwaga!) – „Tomb Raider 3". Ukochana Lara Croft ruszy w okolicach grudnia na kolejną pełną niebezpieczeństw przygodę (więcej o tym na kolejnych stronach). Dużym zainteresowaniem cieszyły się też „Commandos", „Ninja", obie robione również pod szyldem Eidos.

Fox Interactive pokazywał gry sportowe z nowej serii „Fox Sports", strzelankę na podstawie filmu „Alien Ressurection", jednak tak naprawdę nikt na to nie zwracał uwagi, bo wszyscy wpatrywali się w ekran z przygodówką „The X Files" (reklamowana hasłem „Wszystkie kłamstwa prowadzą do prawdy"). Za dużo nie pokazano, ale obiecują ok.40 godzin czystej gry, nielinearny scenariusz napisany przez Chrisa Cartera, no i oczywiście Marudera i Skali prosto z TV. Peter Molyneux wraz ze swą nową firmą Lionhead promował „Black & White". Geniusz developingu odrzucił pomysł zrobienia przygodówki, postanawiając stworzyć kolejną strategię z cyklu „zabawa w Boga". „B&W" da możliwość stworzenia swego własnego świata, w zależności od twych zachowań w grze, sielskiej wyspy z reklamy Bounty, albo też małego piekiełka. Gra będzie wybuchową mieszanką wszystkich dotychczasowych osiągnięć Petera.


Gabriel Knight 3


Ultima IX: Ascension


Fallout 2

Podejrzanie mało było strategii RTS – nie licząc oczywiście dwóch gier z Westwood – „Dune 2000" i „Tiberian Sun" oraz sequeli – „Dark Reign 2" i „Total Annihiliation: Kingdoms". Lucasi pokazywali RTS „Force Commander", pojawiły się też Bullfrogopodobne „Populous 3" i „Dungeon Keeper 2". Sierra zapowiedziała swoje trzy grosze – „Homeworld". Interesująco wygląda pojedynek dwóch wielkich gier, których ojcem jest Sid Meier – „Alpha Centauri" (już Firaxis) i „Civilization 2 – Test of Time" (jeszcze Microprose). Zadziwiająco dobrze mają się przygodówki – oprócz wspomnianej już „Z Archiwum X" Foxa, Activision pokazywał „Dark Side of The Moon", niezawodny Lucasarts od dawna zapowiadaną „Grim Fandango", Sierra „Gabriel Knighta 3", „Quest for Glory 5" (będzie na dniach) i „King's Quest 8" (będzie jesienią). Również fani RPG powinni czuć się usatysfakcjonowani. Oprócz „Diablo 2" nadciągają „Baldur's Gate" i „Fallout 2" z Interplay, „Lands of Lore 3", „Anachronx", „Revenant" z Eidos i „Ultima IX". Biednie natomiast w wyścigach — „Test Drive 5", „Test Drive: Off Road 2", „Road Rash 3D" i „GP Legends" to jedyne warte uwagi.

A strzelanki FPP? Proszę uprzejmie: „Daikatana" (tu znów gigantyczny obsuw aż do grudnia), „Sin", „Half Life" (już rok temu wyglądał znakomicie, teraz po prostu zwalał z nóg), „Blood 2", „Turok 2", „Duke 4ever" – o tych już pisaliśmy. Poza tym „Delta Force" z Novalogic, „Prey", „Max Payne" z 3D Realms, „Shogo" z Monolith, „Amen" z Cavedog i kolejne levele Q2 – „Ground Zero". Szał ciał, który wiąże się z „Unreal", zaowocował licencjami na engine gry, nabywanymi masowo przez developerów. Na Epicowym „silniku" powstanie m.in. „Daikatana 2" i kolejna gra z serii „U-FO" – „X-COM Alliance" Na koniec wspomnę jeszcze o dwóch grach dość nietuzinkowych. Pierwsza to „Heart Of Darkness", platformówka twórcy „Another World", która po 5-letnich (!) bólach produkcyjnych ujrzy w końcu światło dzienne na jesieni, wydana pod skrzydłami Interplay. Druga to „Final Fantasy VIII", obecna w bardziej w szkicach i pre-alpha screenach, ale już owiana mgiełką kultu. **Piotres**

W tym wydaniu „Gier Komputerowych" zapraszamy Was do specjalnego targowego wydania rubryki „W Toku", gdzie przyjrzymy się bliżej najciekawszym grom, po raz pierwszy zaprezentowanym właśnie na E3. Smacznego!

Tomb Raider 3

Platforma: **PC, PSX**
Wydawca: **Eidos**
Producent: **Core Design**
Premiera: **Gwiazdka**

Lara Croft powraca. Niedługo rozpoczną się zdjęcia do filmu na podstawie serii „Tomb Raider", tymczasem Eidos idzie za ciosem, zapowiadając kolejną grę z naszą hmm... kształtną bohaterką.

Lara znów wplącze się w pełną niebezpieczeństw przygodę. Znów do przejścia dostaniemy kilkanaście zróżnicowanych poziomów (mglisty Londyn, pustynia, dżungla, Indyjska świątynia i atol na Pacyfiku). Pojawi się oczywiście nowy zestaw ruchów dla naszej panienki, kilka nowych ubranek (tfu – trochę to brzmi jak reklama Barbie), zabójczych gnatów (o, już lepiej) i pojazdów. Plotki mówią też o jakimś tajemniczym mężczyźnie. Sam engine gry ma być oczywiście poprawiony i niezmiennie szybszy. Ciekawe tylko, dlaczego wymagania większe, bo tym razem trzeba będzie zaopatrzyć się w akcelerator 3D. Pojawią się za to niewidziane dotąd efekty graficzne, kolorowe oświetlenie, efekty pogodowe i inne. Czekamy do Gwiazdki'98. ■





Myth 2: Soulblighter

Platforma: **PC**
Wydawca: **Eidos**
Producent: **Bungie**
Premiera: **Gwiazdka**

Miał to być „mission disk", ale chłopaki z Bungie doszli do wniosku, że nawtykali w grę tyle innowacji, że najlepiej wydać ją od razu jako część drugą. „Myth: The Fallen Lords" wzbudził w nas dość mieszane odczucia. Od zachwytu nad wspaniałą atmosferą jako żywo przypominającą Trylogię Tolkiena, radości związanej z oglądaniem pięknie wymodelowanego trójwymiarowego terenu, po irytację z powodu dużej trudności gry, jej

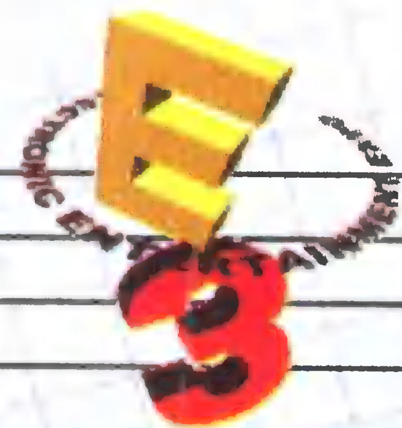


Historia towarzysząca sequelowi jest jak najbardziej standardowa. Pomimo pokonania legionów zła, świat dalej pogrążony jest w chaosie, zaś różne grupy walczą o uzyskanie nad nim kontroli. Oczywiście gracz poprowadzi do celu tych jedynych sprawiedliwych. W drugiej części engine 3D będzie jeszcze bardziej dopracowany – otoczenie tym razem jeszcze bardziej żywe – wiatraki, młyny, wędrujące po wsi kurczaki (?) i inne zwierzątka. W pełni trójwymiarowy teren oddany będzie z jeszcze większym pietyzmem, zaś pełne użycie akceleratorów pozwoli na zastosowanie kolorowego oświetlenia, cieni i lepszego „wygładzenia" całości. Z innych efektów warto wymienić ogień, mający teraz bezpośredni wpływ na otoczenie. Pozwoli to np. postawić gorejącą zaporę przed nadciągającymi liczniejszymi siłami wroga. Wszystkie czary będą jeszcze bardziej widowiskowe, będzie też zdecydowanie więcej momentów, w których da się ich użyć. Dla formalności wspomnę jeszcze o dwa razy większej ilości klatek animacji na każdą z postaci, nowych jednostkach i sceneriach (wnętrza budynków, mury miast), poprawionej AI. Dla zsieciowanych przewidziano bungie.net, gdzie będą mogli popisać się umiejętnościami, zaś dla najlepszych producenci przewidują nagrody i specjalną ogólnoświatową ligę. A to wszystko kiedy? Oczywiście na Gwiazdkę. ■





Slave Zero



Platforma: **PC**
Wydawca: **Eidos**
Producent: **Accolade**
Premiera: **Wiosna '99**

Czy zastanawiałeś się kiedyś, jak może czuć się King Kong czy inny wysoki zwierzak, krocząc przez miasto, miażdżąc pod stopami jego mieszkańców, samochody, wyrywając latarnie uliczne?

Najnowsza gra Accolade dostarczy graczom właśnie tego rodzaju przeżyć. W futurystycznym mieście przyszłości wybucha rebelia, zaś gracz zasiada za sterami olbrzymiego robota kroczącego, opowiadając się po jednej ze stron. Wykonując różnorodne misje będziemy przede wszystkim niszczyć roboty przeciwnika, ale oczywiście nie obędzie się to bez demolki ciągnących pod stopami sznurów pojazdów, spanikowanych grupek ludzi, czy wreszcie oddziałów straży miejskiej. Wszystko to przy akompaniamencie wybuchów, szczęku broni i wizgu laserów. Gra ma się ukazać na wiosnę 1999. ■







HG 2

Platforma: **PC**
Wydawca: **Activision**
Producent: **Activision**
Premiera: **Gwiazdka**



Sequel kolejnej, sławnej już gry o wielkich robotach.

Tym razem wspierany przez nowy engine – Dark Side, ruszający tylko na akceleratorach (Direct3D, 3Dfx, PowerVR). Dzięki temu grafika gry „Heavy Gear 2" jest znacznie bardziej szczegółowa, efekty świetlne jeszcze lepsze, woda transparentna itp. O samej grze trudno powiedzieć coś nowego. Usprawnione będą algorytmy sztucznej inteligencji, zgodnie z duchem czasów rozszerzone opcje gry w sieci. Całość spodoba się z pewnością fanom pierwowzoru, gdy ukaże się na Gwiazdkę. Dla smaku pokazujemy kilka screenów. ■







Half Life

Platforma: **PC**
Wydawca: **Sierra**
Producent: **Valve**
Premiera: **Lipiec**

O tej grze wiecie już wszystko, szczególnie jeśli czytaliście w czerwcowym numerze wywiad, którego specjalnie dla nas udzielili jej twórcy.

Jedna z najlepiej zapowiadających się strzelanin FPP pojawi się już wkrótce, teraz pokazujemy ostatnie screeny. Przypomnę, tylko że gra ta będzie mogła stanąć z otwartą przyłbicą do boju razem z „Quake 2" o laur zwycięstwa wśród FPP. Bazuje na silnie udoskonalonym enginie „Quake" i jako jedna z pierwszych będzie wykorzystywała specjalne procedury dla chipsetu Voodoo2. ■





Platforma: **PC**
Wydawca: **GT Interactive**
Producent: **Cavedog**
Premiera: **1999**

Amen

Znowu powtórzę najpopularniejsze ostatnio slogany, ale to tylko dlatego, że znowu muszę zapowiedzieć strzelankę FPP – „Amen".



Interakcja ze środowiskiem, wsparcie dla akceleratorów, realizm i duża inteligencja przeciwników – to słyszeliśmy już setki razy. Dość ciekawie w tej grze robionej przez Cavedog prezentuje się za to fabuła – w roku 2066 na Ziemi wybucha nagle dziwna epidemia, jedna trzecia populacji popada w obłęd. Gracz musi się dowiedzieć, co właściwie się dzieje. Autorzy stawiają głównie na interesującą historię, co oczywiście nie oznacza, że zaniedbują engine. Już w jego wczesnym stadium jest na co popatrzeć. Aha – i jeszcze jedno. Gra będzie ekstremalnie trudna. Tylko dla prawdziwych twardzieli. Huh? ■

Platforma: **PC**
Wydawca: **Nieznany**
Producent: **3D Realms**
Premiera: **1999**

Prey

E3

Oszczędzę wam zbędnych słów.

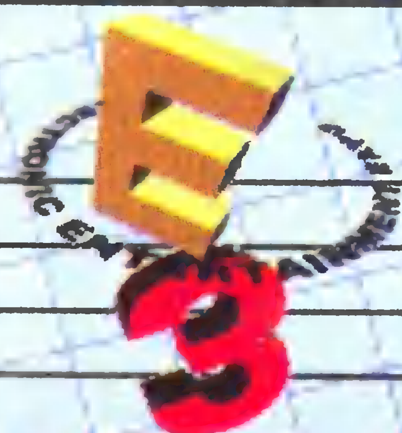
Gra „Prey" ukaże się najwcześniej za rok, ale już dziś szykuje się na absolutnego killera. Oto najnowsze, ekskluzywne screeny. ■





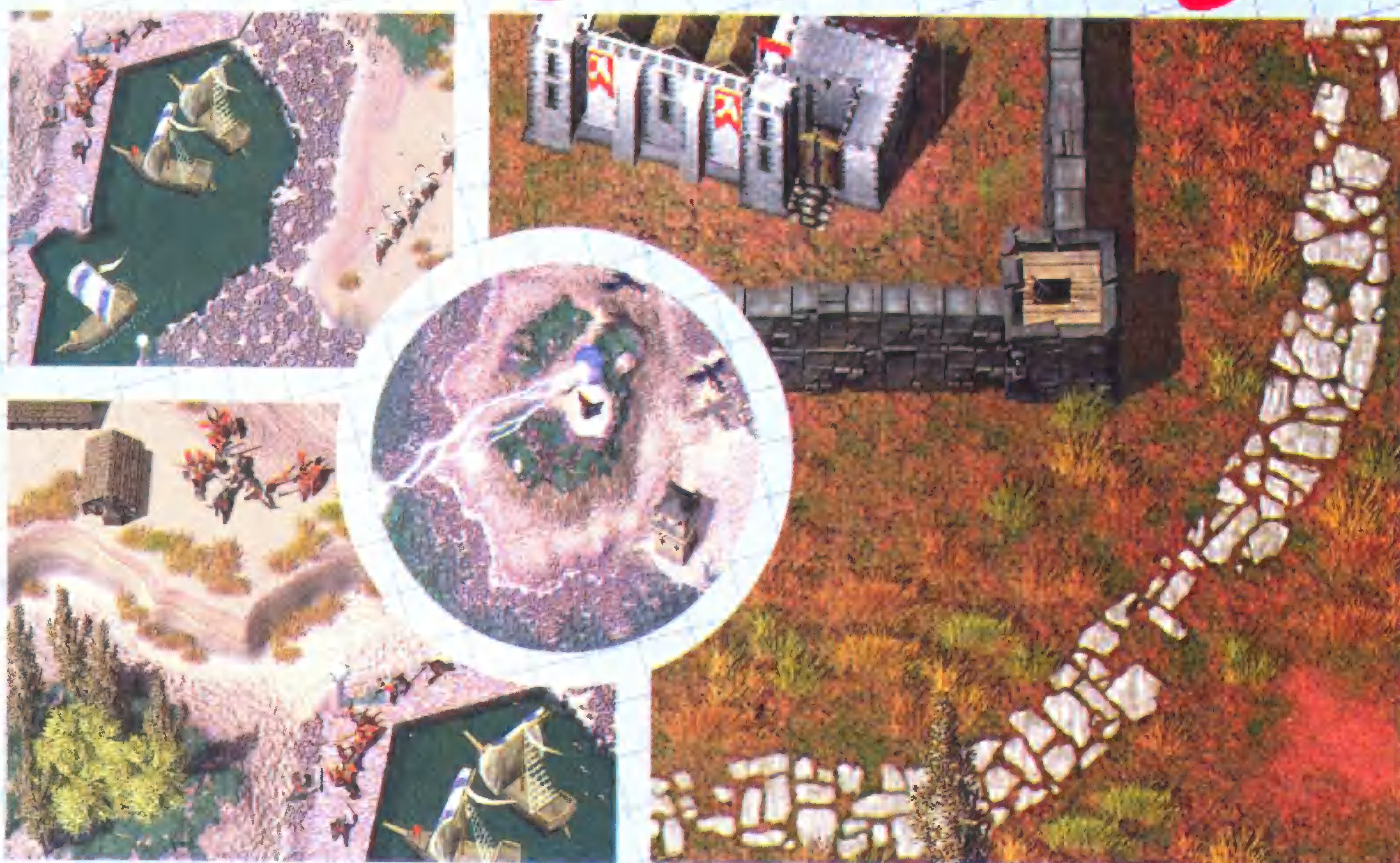
Platforma: PC
Wydawca: GT Interactive
Producent: Cavedog
Premiera: 1998/99

TA: Kingdoms



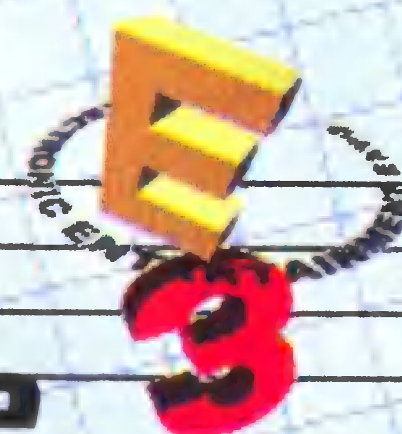
Intrygująco prezentuje się sequel zeszłorocznej przebojowej strategii RTS – „Total Annihilation".

Twórcy z Cavedog zapraszają nas wraz z „TA: Kingdoms" do fantastycznego świata, gdzie wojnę ze sobą prowadzą cztery skłócone rasy, każda związana z innym żywiołem ziemskim – wodą, ogniem, p wietrzem i ziemią. Gra prezentuje się znakomicie, zachowując oczywiście engine graficzny, który pozwala nam bawić się we w pełni trójwymiarowym świecie. Dodano za to 16-bitową paletę barw, dzięki czemu całość wygląda już mniej topornie i szaroburo niż w części pierwszej. „Kingdoms" przenosi nas ze scenerii technicznej w fantastyczną. Czołgi wymieniono na magów, roboty na łuczników i rycerzy, a minerały na energię magiczną – mana. Wszystkie cztery rasy będą dość zróżnicowane, każda z lepszymi i słabszymi stronami. ■



Platforma: PC
Wydawca: Virgin
Producent: LucasArts
Premiera: Jesień

Indiana Jones and the Infernal Machine



Zakrztusiłem się Colą, gdy dotarło do mnie, że Lucasarts szykuje nowe przygody najgenialniejszego archeologa na świecie. Emocje niestety opadły trochę, gdy okazało się, że wbrew przewidywaniom nie będzie to przygodówka.

To znaczy będzie to przygodówka, ale...niech zacytuję – „z mocno rozwiniętymi elementami akcji". Dobra dobra, nie z nami te numery. Tak więc kolejny Indiana Jones szykuje się na konkurencję „Tomb Raidera". I to dość poważną konkurencję.

Mamy rok 1947, a więc już po II wojnie światowej. Zamiast hitlerowskich szpiegów pojawią się grupki komunistycznych agentów z ZSRR, którzy w apogeum zimnej wojny przeczesują świat w poszukiwaniu tajemniczej Wieży Babel i artefaktu nazwanego Piekielną Maszyną. Ma ona zapewniać absolutną władzę na naszej planecie. Do akcji wkracza jak zwykle bohaterski dr. Jones.





Engine gry będzie w pełni trójwymiarowy, wykorzystujący dobrodziejstwa akceleracji. Akcję oglądamy tak jak w „Tomb Raider", z perspektywy 3 osoby. Do przejścia będzie 16 rozbudowanych poziomów, włączając tajemnicze ruiny, labirynty, czy wreszcie bazy komunistów. Wielu różnorodnych przeciwników (od zwykłego Igora z gwiazdą na czapce, po fantastyczne lodowe potwory) wykończymy używając dużej ilości ołowiu, granatów, bazook. No i oczywiście nieodzownego pejcza. ■

Platforma: PC
Wydawca: Broderbund
Producent: RedOrb
Premiera: 1999

Prince of Persia 3D

Owacja na stojąco należy się ludziom z Red Orb, którzy postanowili wskrzesić jedną z największych gier wszechczasów.





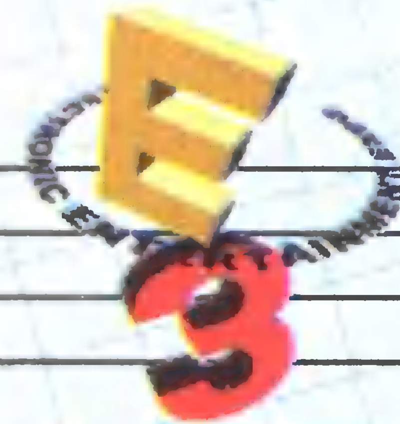


Przygody dzielnego księcia, który z mozołem przedzierał się przez kolejne poziomy zamku złego wezyra, fascynowały w czasach PeCeta łupanego każdego. Sugestywna 32-kolorowa grafika i bardzo realna animacja ruchów naszego bohatera (w czasach gdy nie było motion capture) kazały nam skakać, biegać, walczyć, otwierać zamknięte kraty i znowu walczyć.

Teraz mamy rok 1998 i książę powraca. Odmłodniało mu się jakoś, jest teraz większy, no i oczywiście zgodnie z najnowszymi trendami – trójwymiarowy. To jest oczywiście najważniejsza zmiana w stosunku do oryginału, bo same założenia, rozwinięte elementy platformówkowe i walka na miecze pozostaną niezmienione. Twórcy gry obiecują całkiem nową przygodę, jednak w grze będzie można też zabawić się w starych poziomach, zaadoptowanych specjalnie do technologii 3D. Pomysł „Prince of Persia 3D" jest przedni, niecierpliwie czekamy, mając nadzieję, że autorom uda się utrzymać grywalność pierwowzoru. ■

Platforma: PC
Wydawca: Nieznany
Producent: Dreamworks
Premiera: III Kwartał

Trespasser



Ta gra szokowała przede wszystkim technologią. Przygotowywana na podstawie kinowego hitu (shitu) „Zaginiony Świat" Spielberga przez Dreamworks, która to firma może do woli korzystać z praw licencyjnych do filmu, przyciągała wyglądem i interakcją gracza z otoczeniem.





Olbrzymie dinozaury, wędrujące przed oczyma gracza-małej dziewczynki, robią piorunujące wrażenie. Ich zachowanie to prawdziwy majstersztyk – walczą między sobą, okazują złość, zdziwienie, ból. Znakomicie wyglądają wszelkie efekty pogodowe, falujące na wietrze rośliny, woda, i kolorowe refleksy świetlne. Zaimplantowano też realistyczny model wzajemnej interakcji przedmiotów. Jeżeli z odpowiednim uporem będzie się rąbało siekierką postawę ambony, ta w końcu runie nam na łeb. Kule rykoszetują, drzewo po którym stąpamy nad przepaścią delikatnie trzeszczy, drży, aż w końcu łamie się pod naszym ciężarem. Ale wystarczy odłożyć ciężkie przedmioty, aby udało się przejść. Oczywiście są też bardziej subtelne smaczki – każdy z problemów stawianych przed graczem ma kilka możliwych rozwiązań. Gra ma stanowić zgrabne połączenie akcji FPP z elementami przygodówki, autorzy zapewniają też, że nie będzie posoki płynącej wiadrami z monitora (ale 23 różne guny będą ;–). W „Trespasser" dominuje atmosfera zagubienia, niepewności i przede wszystkim walki o przeżycie w niesprzyjających warunkach. Nad całością czuwają ludzie odpowiedzialni wcześniej za „System Shock" i „Flight Unlimited", którzy są gwarantami najwyższej jakości. Gra pojawi się pod koniec wakacji. ■





Platforma: **PC**
Wydawca: **Nieznany**
Producent: **Monolith**
Premiera: **Gwiazdka**

Shogo Mobile Armor Division

Kolejna strzelanina FPP. Na początku miała się nazywać całkiem inaczej i być robiona w kooperacji z Microsoft.





Jednak drogi Małego-miękkiego i twórców „Blooda" rozeszły się, ci drudzy wykupili prawa zarówno do rozpoczętej gry, jak i robionego przy jej okazji engine pod nazwą „DirectEngine". Trochę to wszystko niejasne, ważne jednak, że powstaje całkiem nieźle zapowiadająca się gra „Shogo – Mobile Armor Division". Gracz wskakuje w kombinezon futurystycznego wojownika, i rusza na różnorakie areny, tocząc zacięte boje. Podobno gra powstanie tak, aby jak najłatwiej można było ją rozszerzać o różne mody. Prawdę mówiąc projektowana jest głównie pod sieć (20 broni, drużyny, różne rodzaje kombinezonów, liga), ale tryb jednego gracza zostanie również uwzględniony. W necie będzie nawet dostępny lada dzień edytor poziomów, w którym każdy może sprawdzić swe możliwości. Jeśli poziom który zaprojektujemy, okaże się dość dobry, autorzy zamieszczą go w pełnej wersji gry, zaś nam przyślą w nagrodę skromny prezencik – akcelerator VooDoo2. Dodatkowym atutem „Shogo" są mango-wo-anime'owe inspiracje twórców. Hmmm...może być ciekawie. ■





Platforma: **PSX**
Wydawca: **SquareSoft**
Producent: **SquareSoft**
Premiera: **1999**

Final Fantasy VIII

Wielkie święto dla wszystkich miłośników PlayStation - podczas gdy pecetowcy czekają na siódmą część „FF", na Playa powstaje kontynuacja tej serii!!!





Zacznijmy od tego, że zachodnia prasa, Internet, listy dyskusyjne oraz inne media, które mają cokolwiek wspólnego z gierami na Playa wprost kipią od plotek i domysłów! Zrobił się niezły bałagan: pojawili się ludzie, którzy „coś tam już widzieli", wiedzą o fabule, postaciach itp. Oczywiście to wielka lipa! Oficjalne informacje Square podał dopiero 15 maja na specjalnej konferencji prasowej, która odbyła się w Tokio. Oto garść faktów. Przede wszystkim zaprezentowano promocyjne demo, po którym tak naprawdę niewiele można było wywnioskować. Rzucał się jednak w oczy lekko zmieniony styl graficzny – postaci nie są już karzełkami z wielkimi ślepiami i krótkimi rączkami (tzw. brutalna manga)! Bardzo efektownie i dramatycznie wyglądały sceny walki oraz nasi wrogowie. Tak a propos postaci: wszystkie jakie występują w grze będą teksturowane, dzięki czemu zyskają sporo na estetyźmie, szczególnie podczas scen bitewnych. Następną rzeczą, która ma zwalić giercmana z jego cherlawych, osłabionych przez ciągłe siedzenie nóżek, jest ścieżka dźwiękowa. Ponoć motyw przewodni to czysta poezja! „Final Fantasy VIII" na PlayStation pojawi się najprawdopodobniej na 4-5, dobitych na maksa kompaktach. Jak głoszą plotki (na razie oficjalnie nie potwierdzone przez Square), zmianie ulegnie również system czarów, a także liczebność kierowanej przez Ciebie bandy. Goście ze Square twierdzą, że wersja angielska ósemki pojawi się znacznie szybciej niż miało to miejsce z „FFVII". W branży obecnie spekuluje się nad terminem wydania wersji japońskiej: teoretycznie może być to koniec br. Z ciekawostek: Square liczy na to, że „Final Fantasy VIII" sprzeda się lepiej niż siódemka, czyli w liczbie ok. 7 mln egzemplarzy. Powiem szczerze – nie zdziwiłbym się, gdyby tak się stało.

Suicide





Zmieniono lekko styl graficzny - postacie nie są już karzełkami z wielkimi ślepiami i krótkimi rączkami.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Interplay**
Producent: **Interplay**
Premiera: **Gwiazdka**

Descent 3

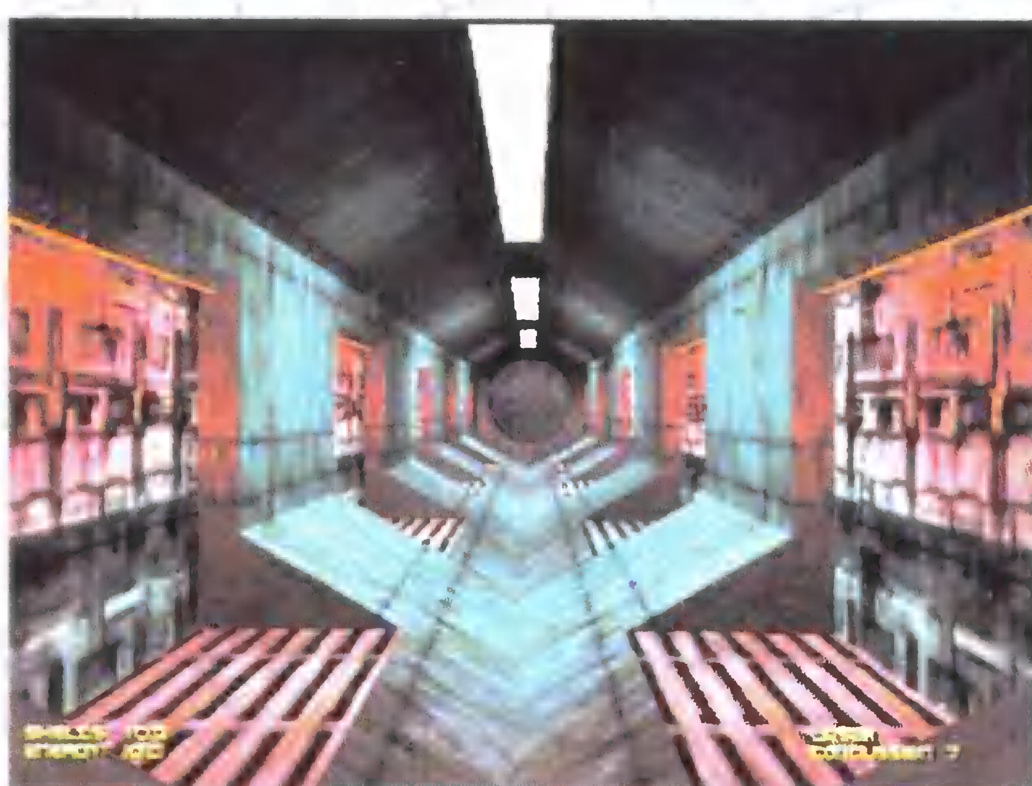
Jak to się mówi – do trzech razy sztuka. Tylko że tym razem to przysłowie ma inne znaczenie. Ludzie z Interplay wydają trzecią część z serii „Descent", która ma niezłe predyspozycje, aby stać się tak jak jej poprzedniczki hitem na skalę światową.



W 1995 r. pojawił się „Descent". Był to produkt jedyny w swoim rodzaju, ze względu na wprowadzenie pełnej swobody ruchów. Śmigając naszym stateczkiem po ciasnych przestrzeniach korytarzy gracz mógł nabawić się apopleksji :)). W jakiś czas później ukazała się kontynuacja, która tak jak pierwowzór, stała się hitem na skalę światową. A jakże mogłoby być inaczej? „Czemu by nie wydać kolejnej części, jeżeli wszystkie wyprodukowane okazały sie hitami?" — to pytanie zadawali sobie twórcy „Lemmingów". To samo zadawali sobie goście z Interpley, aż znaleźli na nie odpowiedź.

Przedstawienie trzeciej części „Descenta" zacznę od, wprowadzonych tam nowinek. Pierwszą z nich będzie teren naszych działań. W poprzednich częściach były to jedynie tunele i zakamarki stacji kosmicznej. W „Descent 3" jest trochę inaczej. Oprócz penetrowania korytarzy znajdujących się we wnętrzu planety, dane nam będzie poruszać się po jej powierzchni, czyli plansze będą dwa razy bardziej rozbudowane. Za dodatkowy plus można uznać dużą różnorodność poziomów. Począwszy od baz wojskowych, poprzez znajdujące się na powierzchni planety pustynie, a skończywszy na obszarze przemysłowym (bydynki, kopalnie, itp). Poza tym występowanie zjawisk, takich jak deszcz, wiatr i ogień, mówi samo za siebie. Padający, ograniczający widoczność deszcz, wiejący wiatr spychający Cię z toru lotu... To brzmi po prostu pięknie!

W „D3" mają pojawić się nowe statki, różniące się od siebie nie tylko



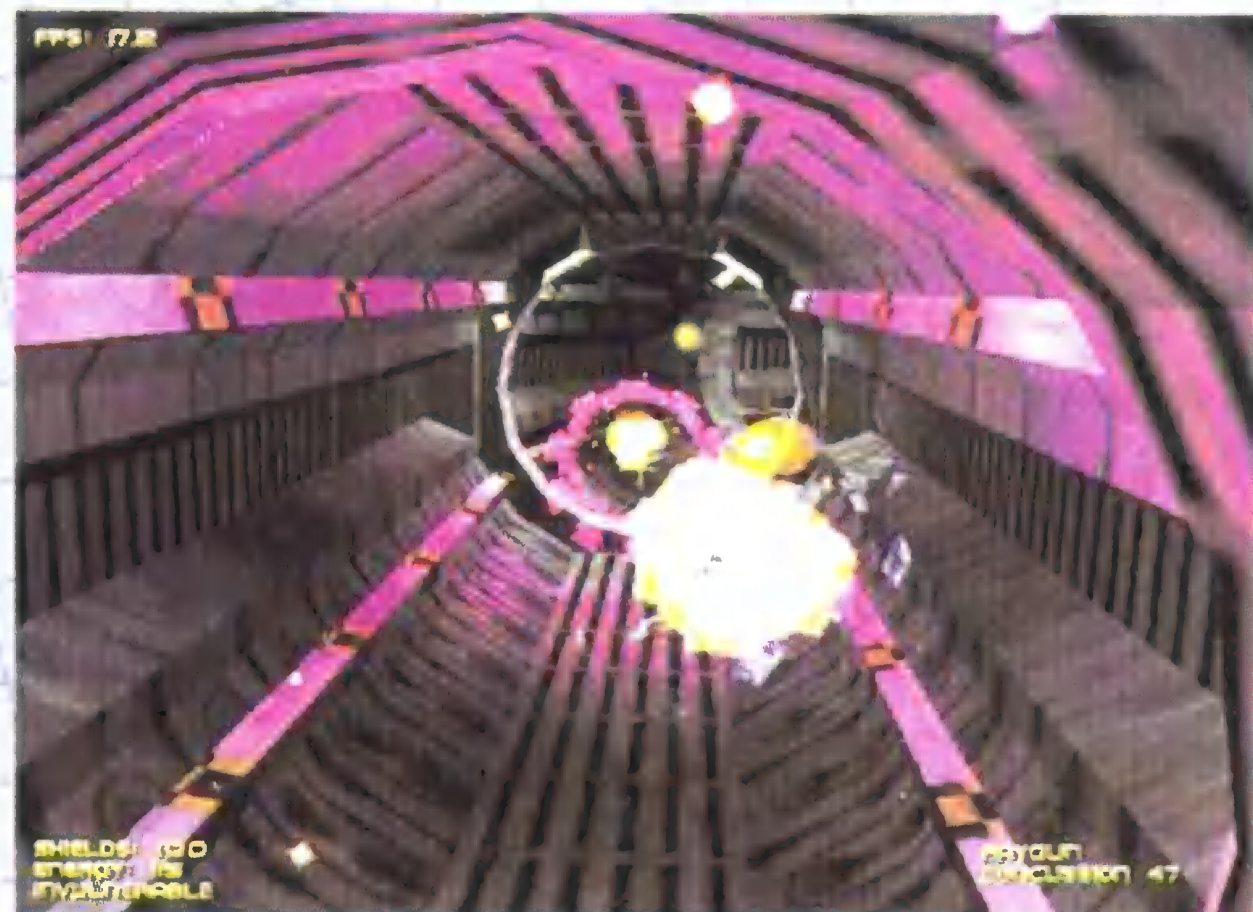
wyglądem i możliwościami, ale też sterowaniem. Daje to duże pole do popisu miłośnikom dwóch poprzednich części „Descenta". A jaka jest fabuła tego nieźle zapowiadającego się hiciora? Dużo na ten temat nie wiadomo. Główny obrońca zostaje uratowany od pewnej zagłady. Dowiedziawszy się, o co dokładnie chodzi w prowadzonej wojnie, postanawia pomóc „dobrym facetom" wprowadzić porządek. Więcej, niestety, nie udało mi się dowiedzieć, więc pozostaje nam jedynie czekać na pełną wersję gry.

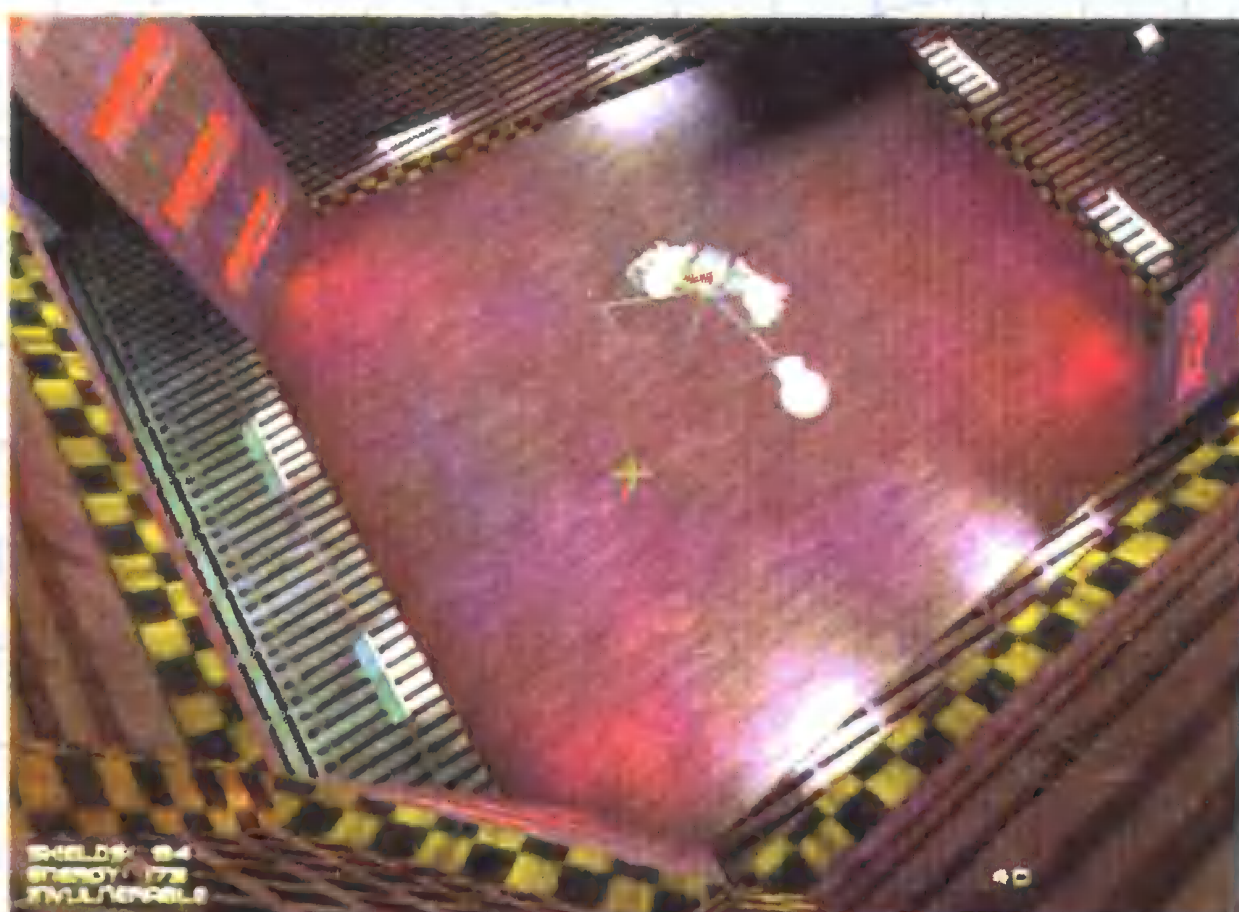
W tej dobrze zapowiadającej się grze nie może oczywiście zabraknąć trybu multi-player. Dostępne mają być opcje gry po sieci oraz przez Internet. Co do rodzajów batalii, to z tego co wiadomo będą „Capture the Flag", „Hoard" oraz „Anarchy". Bardzo istotnym elementem gier multi-player jest możliwość tworzenia własnych typów gier, dzięki specjalnym skryptom (coś w stylu „Quake C").

Grafika w „Descent 3" ma stać na bardzo wysokim poziomie. Świadczy o tym wprowadzenie bardziej zaawansowanej technologii światłocienia. Grafice nie ustępuje muzyka. Wysokiej jakości ścieżki dźwiękowe oraz efekty w trybie 3D Sound będą sprawiały, że gracz „zjednoczy się" z własnym sprzętem :)). Na koniec kilka słów o wymaganiach. Właściwe to na razie „D3" nie ma wymagań :). Autorzy nie potrafią jeszcze sprecyzować dokładnie jakiego sprzętu gra będzie wymagała, aby „chodzić". Wiadomo natomiast, że będzie akceptować akcelereację DirextX, OpenGl oraz kilka innych bardziej popularnych. Do odpalenia konieczne Windows 95.

Uff... Napisałem już wszystko co wiedziałem, więc teraz trza odpocząć :)) może jakiś „Bronx"? No, nieważne. Ale pamiętajcie. „Descent 3" zapowiada się na hit roku i przypuszczam, że zmiecie w pył „Forsakena". ***Cthulhu***

Pamiętajcie. „Descent 3" zapowiada się na hit roku i przypuszczam, że zmiecie w pył „Forsakena".

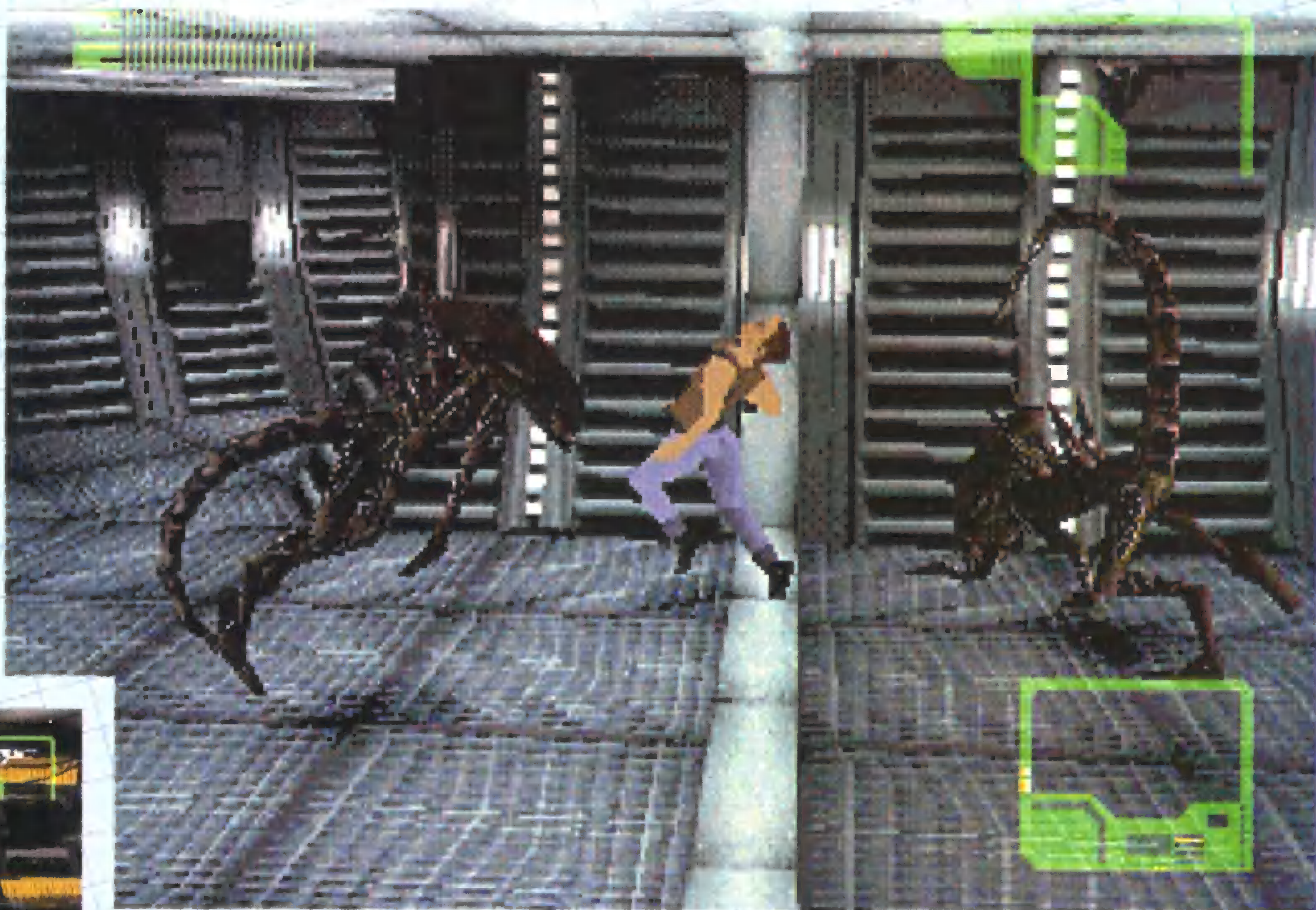




Platforma: **PC, PSX**
Wydawca: **Electronic Arts**
Producent: **Fox Interactive**
Premiera: **III Kwartał**

Alien Resurrection

Równocześnie z „Aliens vs. Predator" (to nie błąd; kosmici muszą być w liczbie mnogiej, gdyż „pojedynczy" są już w grze na Jaguara) firma Fox Interactive postanowiła zaskoczyć graczy strzelaninko-platformówką 3d (TPP) na podobnych motywach.



Jak zapewne dobrze wiecie (wiecie...?), na ekranach kin wyświetlany był film pod tymże tytułem; nota bene zrobiony przez tą samą firmę. Gra będzie działać na najpopularniejszych obecnie (nie chcę mówić, że najlepszych): PeCecie i (buuu) PSXie. Szybka akcja połączona z widokiem z trzeciej osoby, a także tonami ohydnych i złych kosmitów do rozwałki na pewno przyciągnie graczy (i recenzentów). Ale może zacznijmy od początku, bo z tego wstępu jak na razie niewiele wynika. Kiedy gracz dostaje się w przestrzeń kosmiczną na pokładzie międzygalaktycznego statku, okazuje się, iż na okręcie prowadzącym badania rozwojowe nad nowymi technologiami broni. Otóż zły (jak zawsze) dr. Wren postanowił dostać się na Ziemię i tam kontynuować swoje genialne eksperymenty nad klonowaniem kosmitów. Ale okazało się, ze hordy ohydnych alienów zbliżają się do statku, aby odbić swoich braci i zemścić się na mądrym-inaczej profesorku. W tym momencie pojawiasz się Ty, jako (i tu dokonujesz zasadniczego wyboru, oznaczającego posiadanie... bądź nie): Ripley, Call, Johner, diStephano bądź Christine. chyba nie muszę tłumaczyć tych imion, gdyż wielbicielom filmu powiedzą wystarczająco wiele, a sam i tak ich nie znam :]. Powiedzmy sobie coś poza fabułą. Gra będzie, jak już napisałem, opierać się na widoku z trzeciej osoby, czyli – gdzieś z boku bądź z tyłu (ze screenów wynika, że będzie się to zmieniać; producenci zapowiadają pewną dowolność w wyborze umiejscowienia kamery). Fox Interactive chwali się też, że przy tworzeniu zarysów przyszłości konsultowali się wiele z twórcami serii (?) „Alien", co - mam taką nadzieję - wyjdzie im tylko na dobre. Do Twojej dyspozycji oddane zostaną wieelkie, wyj... ajacowane bronie. Jakie? Tu twórcy milczą. zapewniając nas tylko o ich sile ognia słowami: „niszczą wszystko, co tylko możesz zobaczyć". Przez trzynaście sporych poziomów będziesz musiał wytężyć mózgownicę (choć, wiemy, iż robiłeś to przez cały rok... ehkm, wybaczcie, szkolny). Podczas tych tortur towarzyszyć Ci będzie gadający komputer statku, który w razie czego poda Panadol, aby uspokoić skołatane nerwy. Lub też Viagrę, aby pobudzić do działania; jak więc widać jego rolą nie będzie jedynie przypominanie Ci o celu misji i podpowiadanie, jak najłatwiej go osiągnąć. Na każdym z poziomów będziesz musiał wykonać kilka niespotykanych zadań, za każdym razem zbliżając się nieco w kierunku ostatecznej eliminacji dr. Wrena. (Wredy?) Albowiem z chwilą jego przybycia na Matuszkę Ziemlię, kosmici przypełzną razem z nim, siejąc strach, zagładę i epidemię zgrzytania zębów w sercach (i szczękach) rodzaju ludzkiego. Zmaganiom twym towarzyszyć będą nagrywane (czyli mówione :]) dialogi. Gierka, stworzona przez znaną nam firmę Argonaut Software (z m. in. takich produkcji jak: „Croc", „Birds of Prey", FX Fighter" czy „Stunt Race") ma wszelkie szanse na bycie dobrą produkcją; zresztą, popatrzcie na screeny. Jednakże, czy tylko mnie kojarzy się ona z „Flashbackiem"? Gracze PeCetowi będą mogli szerzyć terror między sobą za pomocą rozbudowanych opcji wielograczowych; miejmy nadzieję, że bezpłatnych :]. Cóż... my, PeCeciarze (i Wy, PSXowcy) dawno oczekiwaliśmy pojawienia się takiej produkcji. Prawdę mówiąc, od czasu przejścia Abuse wyjątkowo się nudziłem i wybitnie brakowało mi jakiejś skomplikowanej rozwalanki, widzianej oczami trzeciej osoby. Cóż, z kosmitami pobawimy się już w trzecim kwartale 1998 roku. Na razie pozostaje nam tylko czekać... a może do jesieni pojawi się coś, co będzie lepsze od „Alien Ressurection: THE GAME"?

CeFeK



ALIEN RESURRECTION THE GAME

Szybka akcja połączona z widokiem z trzeciej osoby, a także tonami ohydnych i złych kosmitów do rozwałki na pewno przyciągnie graczy.





Platforma: **PC, PSX**
Wydawca: **Electronic Arts**
Producent: **Fox Interactive**
Premiera: **Gwiazdka**

Aliens vs. Predator

„Aliens vs. Predator" to zapowiedź nowej gry FPP, która ma duże szanse zamieszać na rynku gier FPP. Nim jeszcze wcielimy się w skórę bohatera, trzeba jeszcze poczekać na premiere. Mimo to, mogę Wam przybliżyć jak będzie wyglądać sama gra. Zacznijmy!





Główną sceną konfliktu w „Aliens vs. Predator" jest planeta używana przez wojsko i naukowców do celów eksperymentalnych. Badaczom udało się stworzyć specjalną broń, która wczepia DNA zwierząt do obcych embrionów, tworząc z nich cybernetycznie rozszerzone wersje Obcych – Xenomorphów. Gdy laboratorium zostało zaatakowane, cybernetyczne twory uciekły tworząc istną rzeź. „Aliens vs. Predator" pozwala Ci się wcielić w jedną z trzech perspektyw: Aliena, Predatora oraz w komandosa Marine. Każda z postaci ma inną charakterystykę. Cel gry będzie zależał od wyboru postaci. Np. wcielając się w Obcego, będziesz musiał przetrwać i odnaleźć ściśle tajną broń, która zamieni Cię w Xenoborga. Jako obcy, możesz używać swoich specjalnych mocy: nadzwyczajnej



prędkości, ostrego wzroku i zmysłów, przeszywać się przez szyby wentylacyjnego. W coraz dalszych częściach gry, staniesz się coraz bardziej potężniejszy. Jeżeli śmiesz być Predatorem, zaczniesz ze skromnym uzbrojeniem: wirującymi ostrzami i działem naramiennym. Musisz znaleźć swoje uzbrojenie i uwolnić, porwaną przez obcych, załogę towarzyszy. A teraz marine. Wróciwszy z specjalnego treningu, musisz poszerzyć ilość swojej amunicji, broni i zrobić sobie drogę do bazy. W tym przypadku Twoim głównym zadaniem jest odnalezienie i zabezpieczenie pięć kaset z danymi dotyczącymi badań nad bazą Pandory i twoich dalszych celów.

Każdy z bohaterów ma swoje własne uzbrojenie. Tak np. Predator ma charakterystyczne dla niego wirujące ostrza, naramienne działko, pistolet i strzelbę. Jeżeli wiernie oglądasz serie „Obcego", to wiesz, że Alien nie używa żadnych broni, tylko swojego wrodzonego instynktu i szybkości. Marine ma bardziej ludzkie uzbrojenie: shotgun, sprytna spluwa, rakietnica, miotacz ognia, granatnik i inne. (samonaprowadzająca, 50 strzałów na sekundę). Oprócz tego ma takie zabawki jak przechwytywacz ruchów, zbroje, apteczki i komputerową mapę. Teraz czas na coś przyjemniejszego do pisania :], czyli oprawa graficzna. Engine gry jest po prosty przewspaniały. Oglądając demko prezentujące możliwości engine'u, o mało nie spadłem z krzesła. Wszystko wygląda po prostu świetnie. Światła trochę przypominają te z „Quake'a 2". Sama grafika była bardzo podobna do tej z „Unreal", nie wiem, czy zaryzykować stwierdzenie, że jest lepsza. Wszystko oczywiście jest trójwymiarowe i akcelerowane. Bardzo zabawną rzeczą jest to, że – podobne jak w „Chasm" – można odstrzelić przeciwnikowi głowę (juha leje się wtedy niemiłosiernie. YEA ;]). Można także wyryć swoje inicjały na ścianie. Jeżeli moje infosy dotyczące grafiki Wam nie wystarczają spójrz na screeny. „Aliens vs. Predator" będzie zawierać obowiązkowy w dzisiejszych czasach tryb Multiplayer"

Czas powoli kończyć. Według zapowiedzi „Alien vs. Predator" ma się sterroryzować graczy w czwartym kwartale 1998r. Wszystkie znaki na niebie mówią, że gra będzie hitem. Oby zapowiedzi się potwierdziły w rzeczywistości. Yo!

gRoovy

Engine gry jest po prosty przewspaniały. Oglądając demko prezentujące możliwości engine'u, o mało nie spadłem z krzesła. Wszystko wygląda po prostu świetnie.



JUŻ DZIŚ POSTRZEGANY JEST JA

Tiberian Sun - powró

Mimo iż do jego ukazania się pozostało jeszcze pół roku, oczy wszystkich kierują się na Westwood, a złakniona prasa rzuca się na każdy nowy screen i strzępek informacji. Nam udało się namówić jednego z twórców „TS" na ekskluzywny wywiad, specjalnie dla GK.







KO ABSOLUTNY MEGAHIT!!!

t do świata „C&C"



WYWIAD Z TWÓRCAMI GRY

Chris Rubyor: Przygotowywanie „TS" rozpoczęliśmy w końcu 1996 roku, ale sam pomysł serii „C&C" narodził się jeszcze w 1993. Na początku pracowały nad tym tylko 3 osoby, w tej chwili nasz team rozrósł się do 25 osób, z czego 15 jest z nami od początków „C&C".
„Red Alert" był swoistym prequelem całej serii. To tam właśnie, w czasie wojny na początku XX wieku, rozpoczyna się wiele wątków naszej historii. Z kolei właściwy „Command & Conquer" rozgrywał się pod koniec XX wieku, kiedy dochodzi do konfliktu między GDI a Bractwem NOD. W „Tiberian Sun" czas akcji przesuwa się z kolei w wiek XXI, gdzie świat nieco się zmienił, a obie strony mają wiele nowych technologii. Także walka rozgrywa się na globalną skalę, a nie tak jak w „C&C", tylko w Europie i Afryce. Dwie główne siły to znów GDI i NOD, ale tym razem większy udział w walce będą brali ludzie bezpośrednio niezaangażowani, cywile. Tak naprawdę będzie to konflikt o przyszłość całej planety.



Gry Komputerowe: A co stało się z przywódcą Bractwa NOD? Chodzą plotki, że tak naprawdę nie zginął on w ruinach świątyni w Sarajewie pod koniec „C&C"...
CR: Tak Kane powróci i będzie miał nowych przyjaciół.

GK: Wiele rzeczy zmieniło się w gatunku strategii rozgrywanych w czasie rzeczywistym od czasów „Red Alert". Wydane przez Waszą konkurencję „Total Annihilation", „Dark Reign" czy „Dark Colony" wprowadziły wiele innowacji takich jak zdobywanie doświadczenia przez jednostki, zmiana dnia i nocy. Czy którąś z nich uznaliście za użyteczne i pojawią się one w „Tiberian Sun"?
CR: Tworząc „TS" chcemy przede wszystkim jeszcze lepiej powiązać kolejne misje z wątkiem fabularnym. To nasza recepta na wciągającą grę strategiczną. W ten sposób każda misja ma być niezwykła. Chcemy też oczywiście dodać szczegóły, o których wspomniałeś – będą specjalne misje nocne, będzie zdobywanie doświadczenia przez jednostki, podobnie jak to wyglądało np. w klasycznym „Battle Isle".
GK: A co sądzicie o grach pokroju „Armour Command" czy „Battlezone"? Jestem ciekawy, gdyż jest to całkiem nowa idea połączenia strategii RTS i strzelaniny First Person Perspecitve. Czy nie sądzicie, że gracze skierują się bardziej w tę stronę? Bo jeśli tak, to „Tiberian Sun", ze swym tradycyjnym widokiem pola bitwy, w momencie gdy pojawi się na rynku w okolicach Gwiazdki, może być już lekko przestarzały...



Brett Sperry - człowiek odpowiedzialny za produkcję gry

Gdyby próbować wskazać gry, które na zawsze zmieniły oblicze komputerowej rozrywki, „Dune 2" i „C&C" z pewnością znalazłyby się na czele takiej listy. Nie tylko zapoczątkowały i rozpropagowały całkiem nowy gatunek strategii rozgrywanych w czasie rzeczywistym, ale również pokazały czym naprawdę jest wciągająca fabuła, dobra i szybka grafika, i jak ciekawy może okazać się tryb wielograczowy. Komputerowy strateg przestał być nareszcie kojarzony ze zwapniałym ramolem, który po nocach, z kartką papieru i kalkulatorem do liczenia punktów jednostek, przesuwa trójkolorowe prostokąciki po mdłych heksach. Po tych produkcjach Westwoodu, świat nie był już nigdy taki sam. Dość powiedzieć, że pierwszy „Warcraft" na przykład, dzięki któremu na rynek wypłynął Blizzard (ci od „Diablo" i „Starcraft", jakby się ktoś pytał), był bliźniaczo podobny właśnie do „Dune 2". Jak pewnie wszyscy pamiętają, twórcy „C&C" poszli od razu za ciosem, wydając w krótkim czasie dysk „Covert Ops", a na Gwiazdkę 1996 „Red Alert" (i kolejne data diski – „Counterstrike" i „Aftermath"). Całkiem niedawno pojawiła się też wersja internetowa „Sole Survivor". Jednak tak naprawdę wszyscy z zapartym tchem czekają na najnowsze dziecko Westwood, które rozwiąże wiele zagadek z fabuły części poprzednich i oczywiście dostarczy nam kolejne nie przespane noce. Oddajmy jednak głos twórcom „TS":

TYM RAZEM CAŁE ŚRODOWISKO PO PROSTU ŻYJE. METEORYTY SPADAJĄ Z NIEBA, WULKANY WYBUCHAJĄ, MAMY ZAKŁÓCENIA ATMOSFERYCZNE, ZMNIEJSZAJĄCE SKUTECZNOŚĆ RADARÓW ZAMARZANIE RZEK. WSZYSTKIE WYBUCHY TWORZĄ MALOWNICZE KRATERY W ZIEMI.



CR: Cóż, „Battlezone" czy „Uprising" korzystają z wielu pomysłów serii „C&C", ale ich środek ciężkości położony jest nieco w innym miejscu. Gry tego typu nie są tym, czym są strategie Westwoodu. Naprawdę chodzi tu o to, co każda z firm rozumie przez najlepszą strategię czasu rzeczywistego. Postanowiliśmy pozostać przy naszej koncepcji. Wielu graczy prosiło nas o grę 3D z elementami akcji i strategii, dlatego też już pracujemy nad takim tytułem – będzie to „C&C: Commando".

GK: Wykorzystujecie całkiem nowy engine graficzny. Jakie da on Wam możliwości, których nie mieliście wcześniej?

CR: Rozwinęliśmy naszą technologię voxeli, teraz zwaną Dynamic Phong-Shaded Voxels (DPS). Dzięki temu wszystkie kształty w grze będą jeszcze bardziej trójwymiarowe i całość będzie pracowała znacznie szybciej. Ogólnie wszystko co będzie się poruszało, jeździło i wybuchało, robimy w pełnym 3D. Pozwala to na znakomicie wyglądające wymodelowanie pofałdowanego terenu, po którym poruszają się jednostki, zaś dzięki voxelom, można bez kłopotów „na oko" określić położenie każdej jednostki w przestrzeni.





GK: 3D tu, 3D tam...

CR: Nie śmiej się, poczekaj aż zobaczysz, jak to wygląda w praktyce. Za zastosowaniem voxeli przemawia kilka czynników. Po pierwsze – szybkość. W „TS" jednocześnie będzie mogło pojawić się setki jednostek, więc engine będzie musiał sobie z tym radzić. Nasze voxele tylko raz będą musiały zostać wrzucone do RAM, podczas gdy np. przy użyciu wieloboków, trzeba je liczyć na bieżąco, a to zbytnio zajmuje procesor. Drugi ważny czynnik to wygląd jednostek. Przy użyciu voxeli będą one mogły przybrać dowolne kształty, krzywizny, będą miały całą masę detali. Gdybyśmy używali wieloboków, projektanci musieliby się ograniczać z fajerwerkami, ponieważ zależy nam na szybkości gry. Z wielobokami ciężko jest przygotować naprawdę ciekawy i ładnie wyglądający oddział.



GK: Co z interakcją gracza z otoczeniem?

CR: Tym razem całe środowisko po prostu żyje. Meteoryty spadają z nieba, wulkany wybuchają, mamy zakłócenia atmosferyczne, zmniejszające skuteczność radarów, zamarzanie rzek, gdy temperatura w czasie misji spadnie. Wszystkie wybuchy tworzą malownicze kratery w ziemi.

GK: Czy chcecie zawrzeć kilka rodzajów zasobów do wydobycia? Na przykład gaz i kryształy, jak to wygląda w „Starcrafcie"?

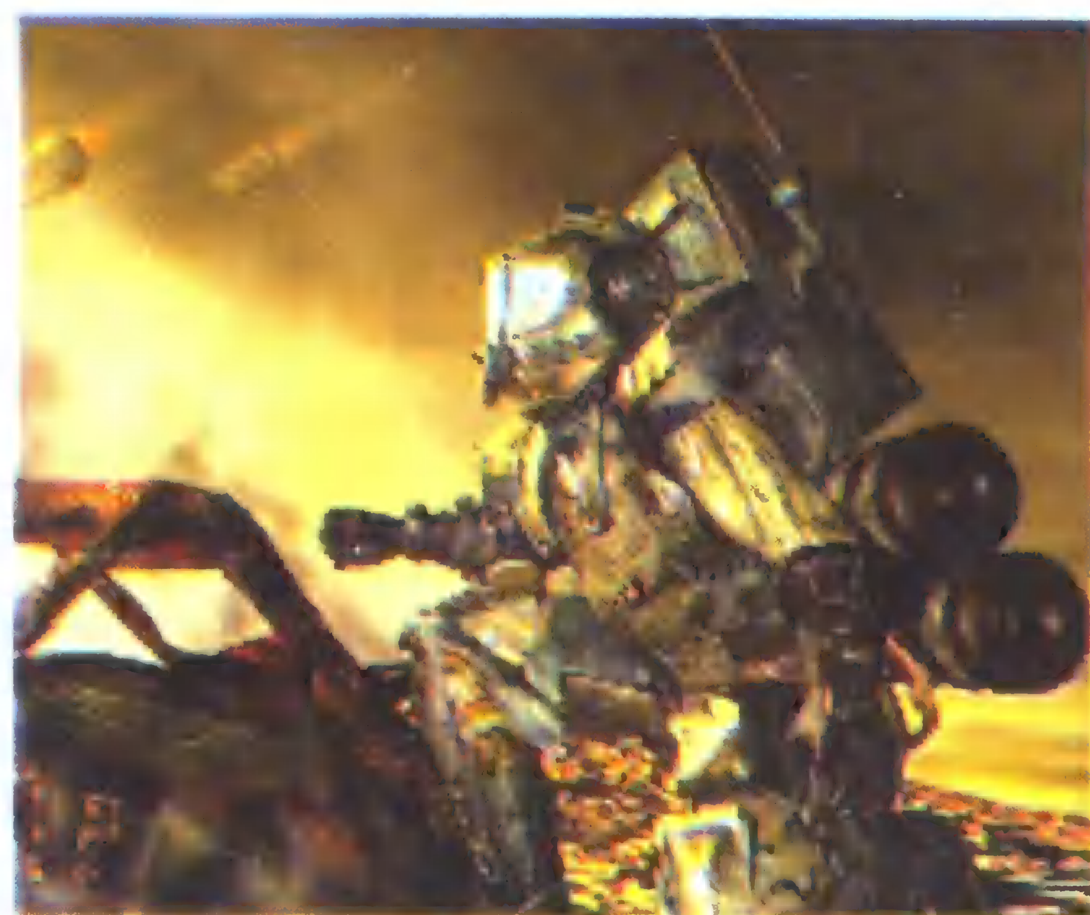
CR: Cóż, nakazanie graczom wydobywania kilku rodzajów złóż nigdy nas specjalnie nie kusiło. Tego rodzaju działanie zmniejsza dynamikę gry, a w przypadku serii „C&C" jest ona esencją. Skupimy się na Tiberium, ale tym razem będzie go kilka rodzajów, zaś same kryształy staną się bardziej zabójcze, więc wydobywanie ich może być dość niebezpieczne.

GK: Możesz podać przykłady jakichś nowych jednostek?

CR: Część jednostek, jak piechota czy ulubione przez wszystkich czołgi, pojawią się też w „TS". Poza tym z ciekawszych wymienię piechotę z plecakami odrzutowymi, generatory niewidzialności, poduszkowce, wyposażone w miotacze ognia, Disruptery. Nie wszystko jest jeszcze gotowe, ale ogólnie uzbrojenie w „TS" będzie dość futurystyczne.

GK: Czy tak jak twórcy „Total Annihilation", chcecie zrobić grę maksymalnie rozszerzalną, przygotowywać nowe jednostki i umieszczać je w sieci?





CR: Wydaje nam się, że gracze nie chcą mieć setek jednostek do rozgryzania. Tym bardziej że naprawdę ciężko jest wymyślić te 100 jednostek, tak aby wszystkie były ciekawe i odmienne od siebie. My postawimy raczej na jakość niż na ilość. A do tego pojawią się naprawdę niesamowite pojazdy, których można będzie używać tylko w niektórych, specjalnych misjach.

GK: Inteligencja przeciwnika zawsze była piętą achillesową gier strategicznych. Jak chcecie ją ulepszyć, żeby „Tiberian Sun" było dla nas prawdziwym wyzwaniem?

CR: Bądźmy szczerzy – termin sztucznej inteligencji AI jest ostatnio nieco nadużywany. Nie twierdzę, że i my w Westwood tego nie robimy, jednak, miejmy nadzieję, wraz z „TS" wiele rzeczy się zmieni. Próbujemy zaprogramować AI tak, żeby uczyła się zachowań gracza, a jednocześnie korzystając z gotowych schematów, sama dostosowywała się np. do taktyki obronnej grającego. Nie chcę zdradzać w tej chwili zbyt wielu szczegółów, ale tym razem do programowania zachowań komputera podchodzimy od całkiem innej strony.

GK: Na koniec powiedz mi, ponieważ wszyscy jesteśmy ciekawi, co oznaczało pojawienie się mech-robota w zakończeniu „C&C"?

CR: To, co tam widzieliśmy, było prototypem nowej jednostki przygotowywanej przez GDI. Niechcący stała się chyba ona swoistą maskotką „TS"...ale tak, będzie nią można kierować w trakcie gry.

GK: Dzięki za rozmowę. Niecierpliwie czekam na „Tiberium Sun".

CR: Myślę, że się nie zawiedziesz. I pozdrowienia dla Waszych czytelników.

Rozmawiał Piotres

TO DOPIERO BĘDZIE JAZDA! WPŁYWAĆ NA LOSY MULDERA I SCULLY, POMAGAĆ IM W ŚLEDZTWIE...

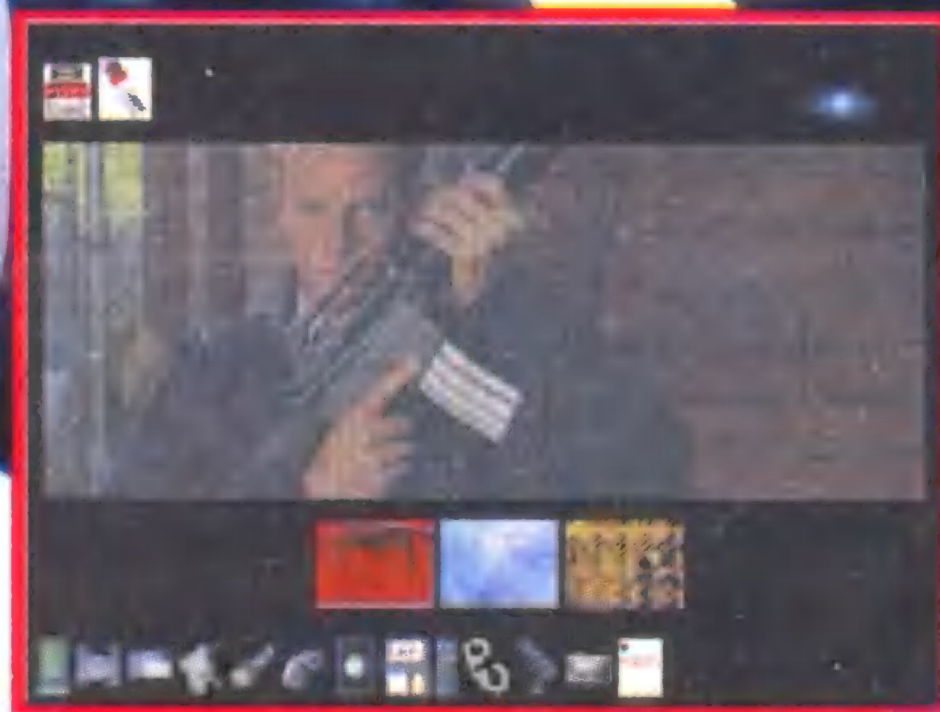
X-Files The Game

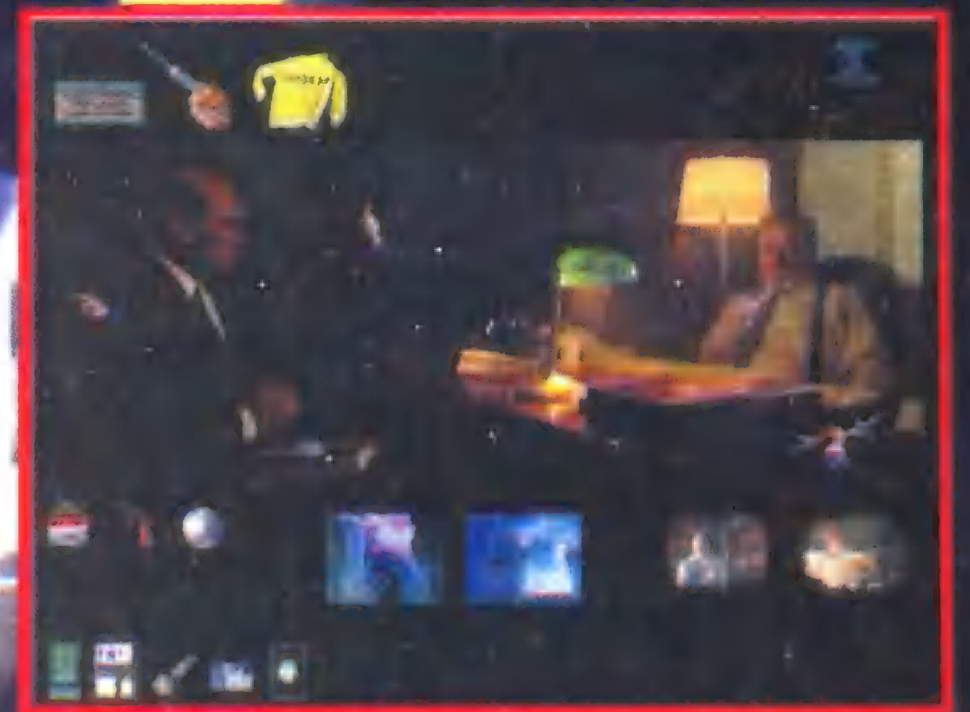
Nareszcie!!! Po dwóch latach od pierwszej wzmianki o tym tytule, Fox Interactive szykuje się do wydania tej wspaniałej gierki.

THE X FILES GAME

Dlaczego czekałem tak niecierpliwie? Bo jako prawdziwy maniak „Z archiwum X", zbieram wszystko co jest tylko związane z moim ulubionym serialem. Ostatnio kupiłem sobie zapalniczkę z wygrawerowanym napisem „the truth is out there" (oryginalny Zippo z Londynu). „X-Files the Game" jest zapowiadany jako interaktywny odcinek serialu. To dopiero będzie jazda! Wpływać na losy Muldera i Scully, pomagać im w śledztwie – no właśnie i tu doszliśmy do sedna sprawy, mianowicie, jaka będzie fabuła gry? Szczerze mówiąc to niewiele na razie wiadomo o scenariuszu. Fabuła będzie bazować na jakiejś rządowej teorii spisku (a w którym odcinku nie ma teorii spisku?). Akcja będzie przenosić się z jednego stanu do drugiego, gdzie będziemy śledzić polityków podejrzanych o skorumpowanie. W każdym razie nie ma się co bać, że autorzy spiep... coś w scenariuszu, ponieważ pracują nad nim ludzie odpowiedzialni za produkcję serialu „X-Files". Z ważniejszych nazwisk należy wymienić chociażby Franka Spotnitza (scenarzysta serialu), operator filmowy Jon Joffin oraz facet odpowiedzialny za ten czadową Melodyjkę wejściową – Mark Snow. Z obsady (w końcu „X-Files the Game" to interaktywna przygodówka z duuużą ilością filmów) telewizyjnej zobaczymy takich aktorów, jak: David Duchovny, Gillian Anderson, Mitch Pillegi, i wiele innych znanych twarzy. Teraz czas na trochę technikaliów. Ja wiem, że może to wszystko brzmi trochę lakonicznie co piszę, jednak programiści z Fox Interactive nie przysłali mi zbyt dużo materiałów prasowych (głównie filmy w formacie QuickTime i trochę tekstów). Ale muszę powiedzieć że gra może być wspaniała. Piszę „może" bo jej jeszcze nie widziałem, ale to co można zobaczyć w owym press packu powoduje, że czekam z niecierpliwością. W każdym razie jedziemy dalej. Autorzy chwalą się, że zastosowali bardzo nowoczesny engine (przecież dobra przygodówka musi mieć technicznie zaawansowany engine) nazwany Virtual Cinema 3.0. Pozwalać on będzie na interakcję z filmowym otoczeniem gracza. Wygląda, że engine ten jest naprawdę szybki i będzie możliwe oglądanie pełnokeranowych animacji, bez straty jakości w dźwięku i obrazie. Chwalić się można, ale zobaczymy w praktyce. Jako gracz wcielamy się w postać agenta Craiga Willmorea. W zależności od tego co powiemy/ zrobimy/ jak zachowamy się, postać do której się zwrócimy odpowiednio zachowa się. Być może będzie to rozwiązane na wzór tego z „Blade Runnera". Zapowiadane jest ok. 30 lokacji, w tym biura FBI, kostnice, motele, rezydencje, laboratoria, które zostały stworzone po to aby uwiarygodnić miejsca, w których przyjdzie nam przebywać. „Chcemy stworzyć grę, która ustali nowy standard w dziedzinie interaktywnych przygodówek i mamy nadzieję że tak też się stanie" – mówi Jon Richmond, prezes Fox Interactive. Tyle teorii, zobaczymy jak to będzie wyglądać w praktyce już w czerwcu (chociaż gdy Wy będziecie czytać te słowa to już będzie początek lipca). Mam jedynie nadzieję że szykuje się naprawdę dobry tytuł, na który warto poczekać i wydać trochę kasy. Na razie prezentujemy screeny, na których widać, i to sporo.

Szycha





„CHCEMY STWORZYĆ GRĘ, KTÓRA USTALI NOWY STANDARD W DZIEDZINIE INTERAKTYWNYCH PRZYGODÓWEK I MAMY NADZIEJĘ ŻE TAK TEŻ SIĘ STANIE" – MÓWI JON RICHMOND, PREZES FOX INTERACTIVE.

SZYKUJE SIĘ SPORO DOBREJ... CHCIAŁEM POWIEDZIEĆ OBRZYDLIWIE ZŁEJ ZABAWY...

Dungeon Keeper II

Od czasu, kiedy zrównałeś z ziemią krainę dobra, uśmiechu i niewymuszonej uprzejmości minął już rok. Przez ten czas znudził Ci się zarówno wystrój wnętrza, jak i zabawa czaszkami dawno zaszlachtowanych wrogów.



Na szczęście (dla chochlików, które miały zająć miejsce czaszek :)) ostatnimi czasy na powierzchni zaczęły się pojawiać przeróżne dobre kreatury planujące skrócić Twoją egzystencję. Szykuje się sporo dobrej... chciałem powiedzieć obrzydliwie złej zabawy... No i doczekaliśmy się! Po dwunastu długich miesiącach do naszych wyczulonych na najmniejszy szmer uszu dotarły pierwsze informacje na temat drugiej części „Dungeon Keeper'a". Z udostępnionych nam materiałów widać wyraźnie, że mimo odejścia z Bullfrog'a Petera Molyneaux drugi władca podziemi ma 99% szans na powtórzenie sukcesu swojego poprzednika.

Zasady gry pozostały niezmienione. Drążymy ziemię, wydobywamy złoto, „zaminowujemy korytarze" najwymyślniejszymi pułapkami i czekamy... Po jakimś czasie do naszego lochu wpada z wizytką grupka bohaterów- samobójców, którzy po paru chwilkach zasilają szeregi martwych, lub po prostu użyźniają kurnik. A co nowego? Przede wszystkim rewelacyjna grafika tak filmów, jak i samej gry (w tym poligonowane postaci podnoszące znacznie miodność trybu FFP), która sprawi, że chłód i wilgoć twego lochu będą wprost bić z ekranu monitora. Pamiętacie też pewnie Rogatego Rozpruwacza z części pierwszej. Otóż miniony rok spędził chyba w bibliotece, bo na jego twarzy od czasu do czasu widać przebłyski inteligencji. Oczywiście nadal nie rozstaje się ze swoją wysłużoną kosą, ale można mieć nadzieję, że zanim skróci nas o głowę wybełkocze „Asta la vista bejbe". Drugą charakterystyczną postacią był składający się w 80% z brzucha Demon Żółciowy, który chyba udał się na operację plastyczną do pijanego chirurga, gdyż wygląda jeszcze bardziej odpychająco i obleśnie niż wcześniej. Następną nowinką, która bardzo przypadła mi do gustu będzie możliwość (tak jak w przypadku „Total Annihilation") ściągania z internetu dodatkowych stworów, pułapek i zaklęć powstałych w chorej wyobraźni odchyleńców z Bullfroga. Nie znaczy to, że „podstawowa" wersja gry została zaniedbana — ilość wszelkiego szmelcu w rodzaju stworów, pomieszczeń, czy zaklęć znacznie wzrosła. Skoro już jesteśmy przy sieci, to warto chyba wspomnieć o możliwości gry przez internet i sieć lokalną. Na razie to wszystko. Gdybyśmy dowiedzieli się czegoś nowego, to możecie być pewni, że zdobyte informacje zamieścimy w następnych „Grach Komputerowych".

Kayackash



„DUNGEON KEEPER 2" POWINIEN SIĘ UKAZAĆ W LISTOPADZIE TEGO ROKU I JUŻ NA PIERWSZY RZUT OKA WIDAĆ, ŻE JEST NA CO CZEKAĆ. MÓDLMY SIĘ TYLKO (DO MROCZNYCH BOGÓW OCZYWIŚCIE ;)), ABY JEGO PREMIERA NIE ZANOTOWAŁA TAKIEGO POŚLIZGU, JAK PIERWSZA CZĘŚĆ „STRAŻNIKA LOCHÓW"...



recenzje

Witajcie! Dziś... Pleyowo! Konsolowcy, to do Was: „Spice World", „Forsaken", „Total NBA'98", „Wild Arms"... i wiele innych. Dla pecetowych weteranów znajdziemy... „Spec Ops", „Unreal", zmóżdżenie nad „Third Millenium" i nieco podniebnego luzu w „Incoming". Wybuchowa mieszanka!

TEGO MOŻESZ BYĆ PEWIEN

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%.
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

JAK OCENIAMY

0–25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26–35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs itp.) W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36–50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51–69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

70–75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

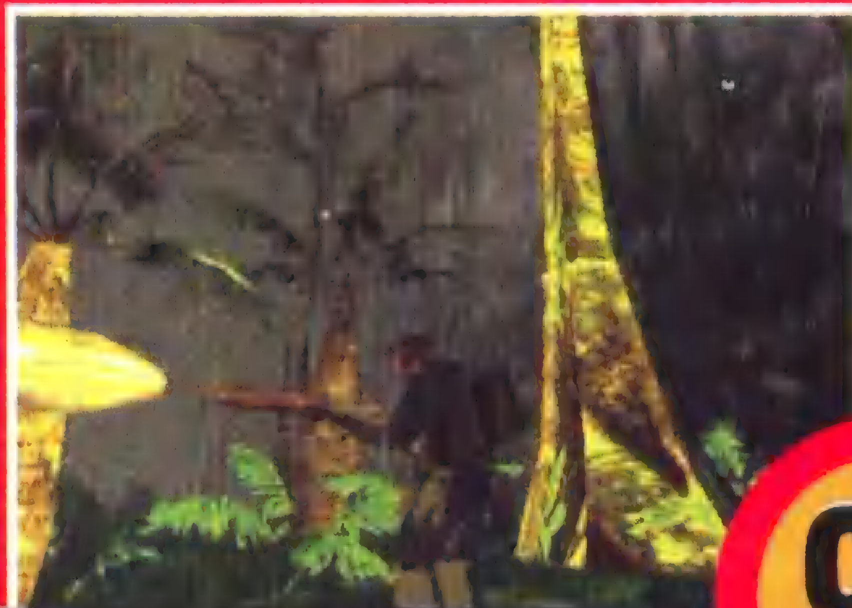
76–85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

85–90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91–100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

Wyróżnienia Redakcji


UNREAL PC – 95


SPEC OPS PC – 91


FORSAKEN PC, PSX – 90


OUTWARS PC – 92


VIGILANTE PSX – 87


MYSTICAL NINJA N64 – 88

PISZĄ DLA WAS

Reset (Karol Klepacz) – najstarszy wiekiem i stażem, doświadczony gracz. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.
Patrycja (Patrycja Wardzała) – jako genialne dziecko pisywała solucje do „Computer Studio". Miłośniczka przygodówek.
LSK (Leszek Krowicki) – redakcyjny spec od gier ekonomicznych, logicznych i strategii. Startował jeszcze w „CS".
Piotres (Piotr Stasiak) – Dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!
Slaughter (Tycjan Bielecki) – Gra we wszystko co dobre, głównie dynamiczne gry akcji.
Jagd52&Suicide (Romek Wawrzyniak i Marcin Marzęcki) – razem stanowią strategiczno, przygodowo, rolplejowe duo.
Szycha (Rafał Szychowski) – wciągają go gry akcji, krwawe jatki, mordobicia, a ostatnio także sportowe.
CeFeK (Michał Cegła) – najbardziej wykręcony gość w redakcji. Symulacje, strategie, samochodówki itd.
Kayackash (Dominik Kost) – specjalność strategie i symulacje, ale nie pogardzi innymi.
Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł. PSX Rulez!
Wist (Witold Stolarski) – Specjalista od RPG i doomopodobnych. Zapalony internauta i... programista baz danych.
Cthulhu (Mateusz Przepiórkowski) -specjalista od gier na Saturna, mordobić i strzelanek FPP.

Jakieś pięć lat temu pojawiły się pierwsze wzmianki o nowym tytule będącym w planach wydawniczych GT Interactive. Wszyscy sądzili, że pojawi się niedługo. Niestety, na „Unreal" przyszło nam czekać równe pięć lat.

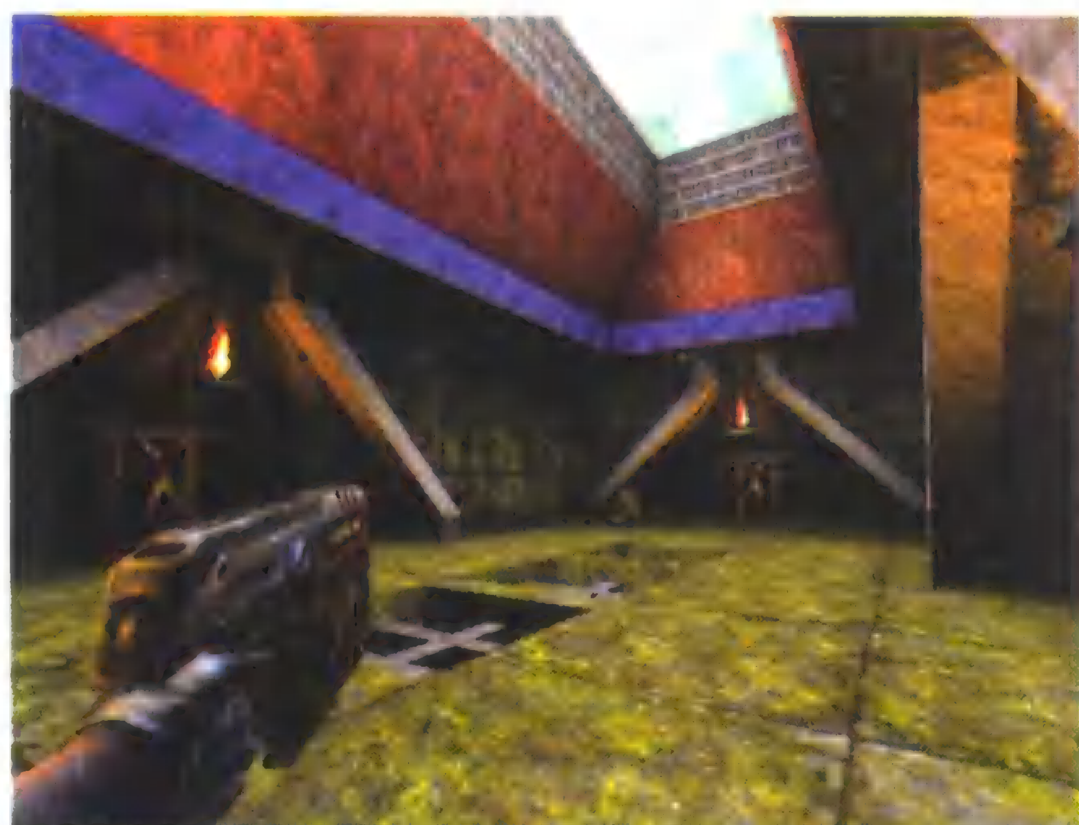
Czy to dobrze? W erze „Quake 2", „Unreal" mógł być chybionym produktem, jednak tak się nie stało. I od razu zaznaczam, że jest to wspaniała gierka, technologicznie wyprzedzająca całą konkurencję...
Należałoby wspomnieć, że prace nad „Unreal" rozpoczęły się jeszcze za czasów panowania „Dooma". Zresztą, dzięki takiej ilości czasu poświęconego na dopracowywanie gry, autorzy mogli nareszcie skupić się nad grafiką, która jest po prostu niesamowita (to i tak za mało powiedziane). Może na sam początek krótkie przypomnienie: dlaczego „Unreal" tak się spóźnił? Po pierwsze miała to być bardzo zaawansowana technicznie gra. Kiedy pojawił się „Quake" programiści z Epica musieli zmienić engine „Unreala", co zajęło im sporo czasu. Zresztą warto zaznaczyć, że podobno produkt był już gotowy jakiś czas temu, jednak nie było takiego komputera na świecie, który by udźwignął te wszystkie fajerwerki graficzne. W każdym razie, niedawno (9 grudnia) ukazał się „Quake 2", który mógł zagrozić „Unrealowi".



Unreal







INFO

Wydawca:	**GT Interactive**
Producent:	**Epic MegaGames**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**169.00**
Dystrybucja:	**LEM**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

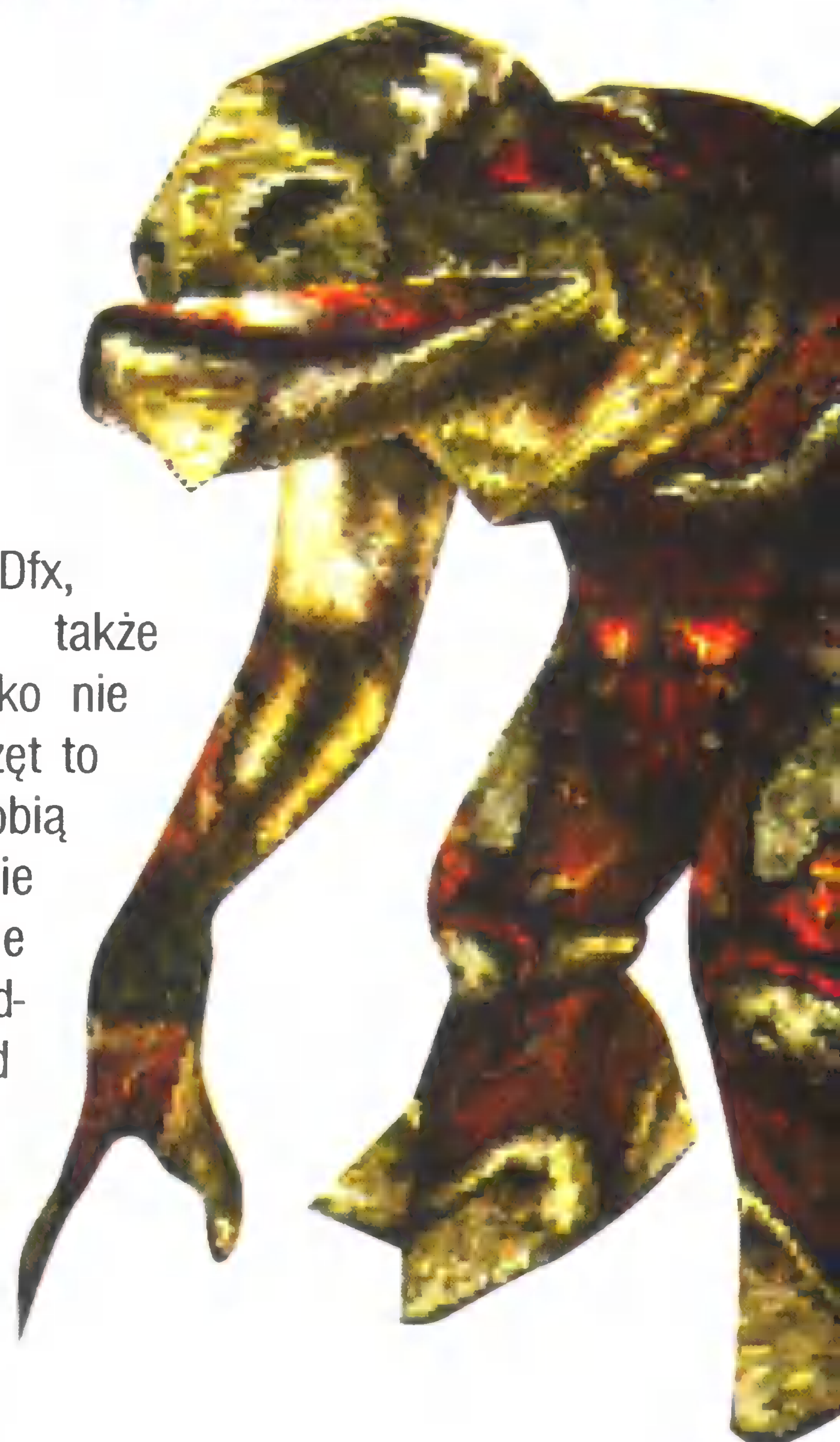
No i w końcu, w połowie czerwca, gra ujrzała światło dzienne. I co się okazało? Że jest to najlepsza gra fpp w trybie single-player. Ale na początek

Nierealne Wymagania Sprzętowe

które są naprawdę potworne. Żeby móc się pobawić „Unrealem" trzeba mieć co najmniej Pentiawkę 200 MMX, 32 MB RAM, obowiązkowo akcelerator graficzny (gierka obsługuje także Voodoo 2) i przynajmniej 500 MB HDD. Jak widać, te wymagania nie należą do najmniejszych. Sam musiałem skorzystać z pomocy oferowanej mi przez kumpla (czytaj: pożyczyć komputer na kilka dni) i wtedy mogłem zagłębić się w wspaniały świat „Unreal". Ale tak na marginesie, grać w „Unreal" można już na P166 z 32 MB RAM i dopalaczem – gierka chodzi nie najgorzej i można zrobić całkiem niezła dwudniową sesję pt. „sam na sam z moim komputerem". Co dostajemy w zamian za cenę tak ogromnych wymagań sprzętowych? Przede wszystkim

Nierealną Grafikę

która po pierwszym kontakcie zapiera dech w piersiach. Czegoś takiego nie było już dawno. 32-bitowa paleta kolorów w połączeniu z wysoką rozdzielczością (można grać 640x480 – czyli to co wyciąga zwykły 3Dfx, 800x600, a także 1024x768, tylko nie wiem jaki sprzęt to udźwignie) robią swoje. Idealnie padające cienie postaci i przedmiotów, pod różnymi kątami sprawiają naprawdę dobre wrażenie. Pamiętacie grafikę z „Quake 2"? Zapomnijcie o tym – w „Unreal" wszystko jest o wiele lepsze. Chociażby dla przykładu niebo – chmury majestatycznie przesuwają się po nim, promienie słońca przenikają przez nie, w tle widać dwa księżyce owej dziwnej planety, na którą trafiliśmy (już za chwileczkę opiszę fabułę), a na dodatek fruwają wszędzie dziwne ptaki. Prawda że ładne? Dla mnie doskonałe. Najlepiej je-













dnak prezentuje się woda, która jest jak dotąd najlepiej odwzorowana niż we wszystkich innych shooterach fpp. Tego nie da się opisać – to trzeba po prostu zobaczyć! Ciekawe jest również to, że większość spędzonego czasu przy „Unreal" poświęciłem na oglądanie animacji potworów. Nabrałem pełnego respektu dla tej gry, kiedy jeden z potworów patrolując daną okolicę, nie zauważył, jak go minąłem i schowałem się w mrocznym korytarzu. Potwór rozejrzał się (!) i poszedł dalej. Naprawdę rewelacja. O grafice jeszcze napiszę, jednak muszę w tej chwili wspomnieć o fabule programu, a co za tym idzie – klimacie.

Nierealny Klimat i Realna Fabuła

Zdziwiłem się, gdy odnotowałem brak intra. Pomyślałem sobie: szkoda, że nie dali jakiegoś filmiku wprowadzającego, jak to miało miejsce w „Q2". Jednak gdy chwilę pograłem, zrozumiałe w czym rzecz. „Unreal" zaczyna się, kiedy nasz bohater budzi się z szoku powypadkowego i zaczyna poruszać się po zniszczonym statku. Wszędzie leżą trupy, co chwila coś wybucha, a komputer pokładowy damskim głosem ogłasza, że właśnie więzień X ucieka ze swojej celi. Dopiero po dotarciu na mostek znalazłem dziennik pokładowy (martwego już) kapitana. Okazało się, że statek, na którym się znajdujesz to nic innego, jak wielki prom kosmiczny transportujący więźniów. Niestety, w czasie manewrów na nieskolonizowanej planecie, statek ów zostaje wciągnięty w jej pole grawitacyjne. Załodze nie pozostaje nic innego, jak awaryjnie lądowanie. Niestety, nie udaje się i prom ulega rozbiciu wysoko w górach na skraju przepaści. I tu zaczyna się Twoja rola graczu.



Jak zdążyliście zauważyć historia jest bardzo fajna. Szczególnie podobał mi się ten zabieg z brakiem intra, gdzie wszystkich wydarzeń dowiadujemy się z informacji znalezionych przy zwłokach załogi. I tu zaczyna się cała historia... Bardzo dobrze zbudowany jest klimat gry. Panuje atmosfera grozy i napięcia, potęgowana złowrogimi krzykami i odgłosami dobywającymi się z ciemności, które nas ogarniają. Może mały przykładzik: stojąc w ciemnym korytarzu zauważyłem jasne światło wylewające się ze szpary na dole drzwi. W pewnej chwili usłyszałem kilka strzałów, zobaczyłem jednocześnie parę błysków i nieludzki wrzask przedarł się do mojego mózgu poprzez podkręcone na maksa słuchawki. Wszedłem do pomieszczenia i ujrzałem rozerwanego człowieka (chyba człowieka :) i uciekającą sylwetkę jakiejś szkaradnej postaci. Można się naprawdę przestraszyć. Zresztą, takich smaczków jest w grze o wiele więcej. I tym sposobem doszliśmy do kolejnego punktu, mianowicie

Nierealny Dźwięk

Oprawa dźwiękowa „Unreal" jest zaskakująco dobra. Świetne sample krzyku konającego człowieka, jak i odgłosy wydawane przez różne rodzaje broni, tworzą klimacik, którym notabene już pisałem. Rewelacyjnie prezentuje się za to muzyka, która zmienia się w zależności od tego, co dzieje się na ekranie. Szczególnie silne wrażenie wywarł na mnie jedne motyw – kiedy wydostałem się ze statku-więzienia i znalazłem się na powierzchni planety, patrząc na przepaść z rozbryzgującym się u jej podnóża wodospadem – zaczął lecieć tak klimatyczny, ambientowo-techniczny kawałek, że zmiękłem. Oprawa audiowizualna jest naprawdę perfekcyjna.

Ale Czy Jest To Kolejny Klon „Quake'a"?

Ależ skąd! W „Unreal", podobnie jak to miało miejsce w „Jedi Knight", należy główkować – i to ostro! W jed-







nym z etapów dochodzimy do świątyni jednej z pokojowo nastawionych ras. Jest tu do rozwiązania kilka naprawdę ciekawych zagadek, stawiających przed graczem wyzwanie. Np. na jednych z zamkniętych drzwi napisane jest „tylko osoba z zapalonymi sześcioma pałeczkami energii, będzie zdolna przejść tędy”. I o co chodzi? Należy znaleźć stary generator prądu i zapalić 6 katod. Fajne nie? To co mi się spodobało to fakt, że nie jest to kolejny bezmyślny klon „Quake'a”. Nie biegamy i nie rozwalamy jak największej liczby potworów. Tu jest odwrotnie – to my na początku uciekamy przed potworami, które są lepiej od nas uzbrojone... Czyli

Nierealny Arsenał

Jakby to powiedzieć – normalnej broni tu nie uświadczysz. To jest giwery jakie znajdziesz ani trochę nie będą przypominać tego co widziałeś w „Q2”. Wybór gunów jest spory. Jednak z tych najciekawszych polecam, oczywiście jak gun podstawowy, mojego ulubionego AutoMaga, czyli zwykły pistolet na amunicję. Fajnie wygląda, szybko strzela i jest nawet skuteczny. Inne ciekawe pukawki, to miotacz wirujących ostrzy (odrobina wprawy i można obcinać kończyny) oraz generator zielonych kulek, które przyklejają się do podłoża i po chwili wybuchają. W każdym razie arsenał jest dosyć zróżnicowany i co najważniejsze każdego guna można używać na dwa sposoby – tak jak to miało miejsce w „Jedi Knight”, normalny strzał oraz ten drugi – zmasowany atak (taki AutoMag „wypluwa” w pół minuty cały magazynek). Warto wspomnieć teraz o

Multiplayerze

Jestem bardzo ciekaw czy uda się „Unreal” zdobyć taką popularność w sieci jak „Q2”. Widać, że panowie z Epica napracowali się nad tą stroną gry. Zaskakuje różnorodność map (świetna jest ta z wielkim wirującym ostrzem na dole, gdzie walki toczą się na rusztowaniu), jak i wybór skinów. O proszę, nie trzeba nawet ściągać ich z sieci – mamy do wyboru od razu trzy rodzaje skinów kobiety i mężczyzny. Drugą ciekawą sprawą jest to, że od razu istnieje możliwość pogrania w deathmatcha z Botami, wybierając po prostu opcję BotGames. Dla niezsieciowanych to bardzo cenna opcja, gdyż można sobie poćwiczyć w domu, a potem dołożyć kumplowi na jego sprzęcie. Kolejna rzecz, o której jeszcze nie pisałem to inteligencja komputerowego przeciwnika, czyli

AI Potworów

A jest ono na znakomitym poziomie. Wróg widząc nas nie pędzi na oślep, jak to ma miejsce w innych produkcjach, wywalając przy tym pół granatnika, tylko stosuje różnego typu uniki. Sztuczna inteligencja jest jeszcze lepiej dopracowana niż w „Q2”! Przeciwnik może nas nie zauważyć, gdy skradamy się, aby schować się w jakimś zakamarku. Ile razy udało mi się tak nadwyrężyć danego osobnika, że ten uciekł gdzieś, po czym wrócił i tak mi dołożył, że musiałem loadować jeszcze raz. Potwór, który widzi, że prujemy do niego całą serią, potrafi się przeturlać (!), odskoczyć, słowem stosuje wszelkiego typu uniki. Za to autorom wielki plus. Czas na

(Nierealne) Zakończenie

„Unreal” to gra wspaniała. Doskonała fabuła (rozwijająca się podobnie jak w „Hexenie 2”), połączona ze wspaniałą grafiką, muzyką i najważniejsze – grywalnością, powodują że jest produkt warty swojej ceny. Warto było czekać te pięć lat, aby dostać coś takiego. Niesamowity klimat powoduje, że można się schować ze strachu pod biurko. Jednak mam mały dylemat, którym na pewno jest wystawienie oceny. Dlaczego? Bo w trybie single-player jest to bezapelacyjnie najlepsza gra fpp na świecie. Jednak w trybie multi króluje „Quake 2”. A jako że „Q2” dostał ode mnie 96%, to „Unreal” powinien dostać jeszcze więcej. Ale nie mogę, bo szykuje się już kilka dobrych tytułów („Sin”, „Half-Life”, „Daikatana” czy „Duke 4ever”), więc może mi się niedługo skończyć skala, dlatego też ocena taka jaka widnieje poniżej. I pamiętajcie: „Unreal” rządzi!

Szycha











Grafika 95% Grywalność 90%
Oryginalność 85% Dźwięk 90%

Niesamowita produkcja, wymagająca supersprzętu, ale warta tych wymagań.

WERDYKT **95%**

Dead or Alive





Czy gracze spragnieni wrześniowej premiery „Tekkena 3" będą w stanie łyknąć jeszcze jedną bijatykę? Trudno powiedzieć, tym bardziej że „Dead or Alive" jest produktem dość nowatorskim.

INFO	
Wydawca:	SCEE
Producent:	Tecmo
Data wydania:	Lipiec
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Gracze, którzy mieli okazję grać na maszynkach Segi, na pewno zetknęli się z osławionym „Virtua Fighter". W porównaniu do playstationowego „Tekkena", gra różniła się znacznie charakterem walk, sposobem obrony itp. Dlatego gdy otrzymaliśmy od polskiego oddziału Sony PAL-owską wersję „DOA" mocno się zdziwiłem – w końcu pracuje ona na lekko zmodyfikowanym enginie „VF". Z dostępnych trybów rozgrywki można zwrócić uwagę na Kumite, tryb, w którym wybieramy liczbę walk (30/50/100) i walczymy je jedną po drugiej. Im więcej z nich wygrasz, tym lepszy końcowy wynik. Jak się też dowiedzieliśmy, gra ma kilka cech nieobecnych w japońskiej wersji. Dwie najważniejsze to współpraca z padem Dual Shock (przyjemnie trzęsie podczas ciosów przeciwnika) oraz dodatkowa postać, panienka o imieniu Ayane. Reszta to kosmetyka. Co do pozostałych opcji i trybów walki, to niczego nowego nie znajdziemy – Tournament, Vs, Training itd.

Teraz trochę o wyglądzie gry. „Dead or Alive" pracuje w najwyższej rozdzielczości (640 x 480) z szybkością 50 fps. Przyznacie, że wynik niezły. Wszystkie postacie wykonane są bardzo dokładnie, wygładzone, zaokrąglone i bardzo kolorowe. Szybkość animacji i ciosów jest zabójcza nawet dla weteranów bijatyk. Na szybkości tej niestety ucierpiało bardzo otoczenie. O ile w japońskiej wersji „Tekkena 3" nie od razu widać, że tła straciły trzeci wymiar, tu mamy do czynienia z „pustynią". Wieeelki, płaski plac boju i uboga tapeta w tle powodują dużą sztuczność otoczenia i w rezultacie obniżają doznania estetyczne (to zabrzmiało profesorsko:) To jednak, co szczególnie rzuca się w oczy, to stroje panienek występujących w grze. Nie tylko walczą one dość roznegliżowane (majteczki w kropeczki...), to ich biusty skaczą jak balony wypełnione wodą. Na początku może i jest to nowinką, ale potem wywołuje uśmiech politowania na twarzach niektórych graczy. Na koniec warto jeszcze dodać, że wojownicy w grze mają ogromną liczbę strojów. Pojedyncze postacie mogą ich mieć nawet do 15, co jest raczej niespotykane w tego typu grach. Dużo gorzej prezentuje się udźwiękowienie gry. Nie tylko muzyka jest słaba, ale także efekty dźwiękowe niczym się nie wyróżniają.

„Dead or Alive" pracuje w najwyższej rozdzielczości (640 x 480) z szybkością 50 fps. Przyznacie, że wynik niezły.

O ile w „Tekkena" można wygrać na najwyższym stopniu trudności dość szybko, to w „DOA" zajmie Ci to dużo więcej czasu i nerwów"

Warto też przyjrzeć się samej rozgrywce. Gracze przyzwyczajeni do serii Tekken będą się musieli trochę uczyć, gdyż ciosy wyprowadza się zgoła inaczej, jest oddzielny klawisz na kontry, a grawitacja jest dużo większa (postacie latają raczej nisko i podobnie nisko skaczą). Wprowadzono za to pole minowe, które znajduje się dookoła areny. Gdy postać na nie upadnie, wtedy wylatuje w powietrze i można na niej wykonać efektownego juggla. Gra jest też dość trudna. O ile w „Tekkena" można wygrać na najwyższym stopniu trudności dość szybko, to w „DOA" zajmie Ci to dużo więcej czasu i nerwów. Powstaje więc pytanie o ocenę całości. Mnie osobiście, oprócz grafiki, gra niczym nie zachwyciła. Ani realizmem, ani dźwiękiem, ani tym bardziej sposobem walki (za mało widowiskowy i dynamiczny). Mogą znaleźć się jednak gracze, którym gra przypadnie do gustu i spędzą przy niej dużo czasu, gdyż „DOA" jest jedną z lepszych bijatyk na PlayStation. Mnie jednak zbyt przypomina „Virtua Fighter", którego nie darzę zbytnią sympatią. **Baron Jack**

Grafika 93% Grywalność 84%
Oryginalność 50% Dźwięk 80%

Gdyby nie pewna schematyczność walk i niespotykany wcześniej charakter pojedynków, gra byłaby najlepszą bijatyką na PlayStation.

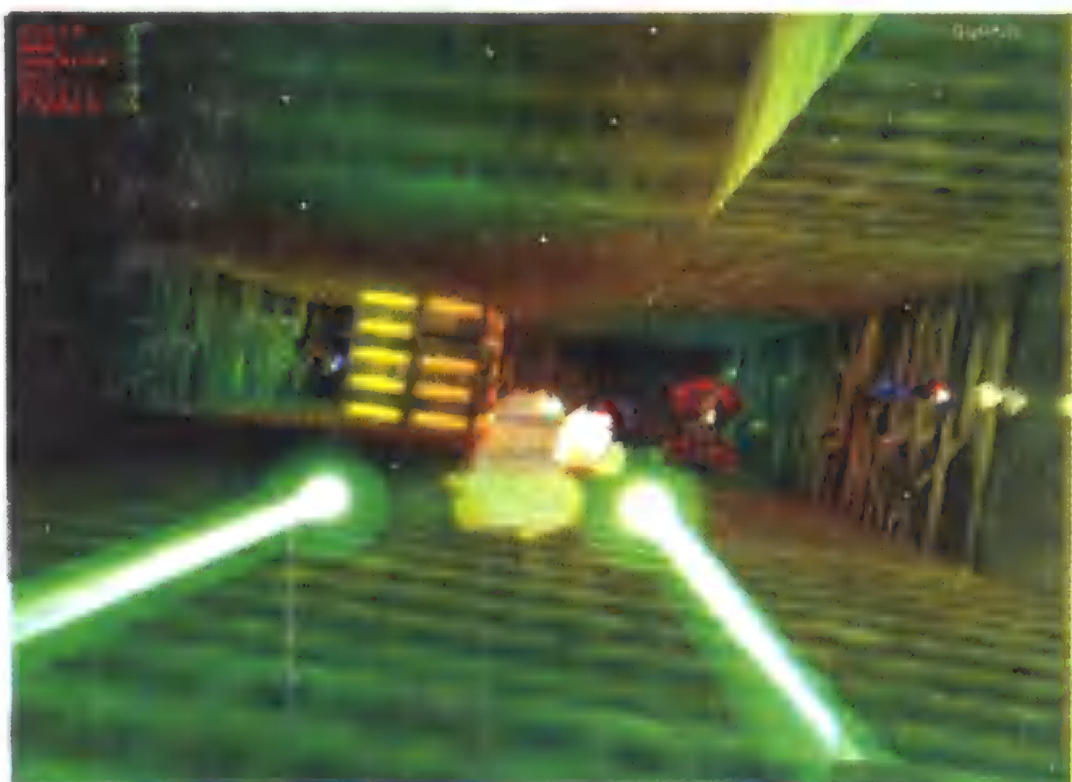
WERDYKT 79%

Forsaken

Obserwując ostatnio rynek gier na PC można dojść do wniosku, że coraz częściej oglądamy stare pomysły w nowym, ślicznym wykonaniu. Można by polemizować czy jest to dobre, czy złe, jednakże dla gracza ważne jest to, że ma ciągle nowe gierki.

Przyglądając się bliżej opisywanemu „Forsakenowi" można od razu zauważyć jego podobieństwo do znanej gierki Interplay – „Descenta". Co więcej, grę poniekąd można traktować jak „Descenta" w nowej oprawie, z większą ilością bajerów itp. (pomijam oczywisty fakt, że za „Forsakena" odpowiedzialna jest zupełnie inna firma). Wracając jednak do wątku kopiowania pomysłów, warto nadmienić, że „Forsaken" nie jest chybionym strzałem. Z pierwowzoru selektywnie czerpie najlepsze cechy i wzbogaca je o nowe, tworząc naprawdę interesującą grę. Gra została wydana na dwie platformy sprzętowe i różnice między nimi są spore.





Dlatego o wersji na PlayStation wspomnę w ostatnim, oddzielnym akapicie i w tym przypadku wystawię trochę inną ocenę (o tym później). Mimo to, w czasie tekstu natraficie na porównania pewnych szczegółów, które mogłyby mi umknąć na koniec i zwracam na nie uwagę podczas rozważań nad wersją pC-tową. Teraz bez zbędnego przedłużania zaczynamy...

Dlaczego?

Z niezłego intra (na pC jest brzydkie i pikselozowate, dopiero na Play-u da się oglądać) dowiadujemy się, że pewnego razu na ziemi wydarzyła się straszna katastrofa. Kolejne eksperymenty z bronią masowego rażenia wymknęły się z pod kontroli, co spowodowało awarię eksperymentalnych pokładów broni nuklearnej. Wybuch spowodował całkowite zniszczenie powierzchni Ziemi wraz ze statkami na niej. Gdy opadły pyły, na ziemi postanowiono utworzyć strefę niebezpiecznych rozgrywek. Pozwolono najlepszym najemnikom na plądrowanie ziemi w celu wydobycia przydatnych przedmiotów. Reszta zabawek, które uda się znaleźć należą do znalazcy. Nie dziwi więc fakt, że wkrótce zebrała się grupka kilkunastu śmiałków chętnych do eksploracji nowych, nieznanych obszarów. Nie trzeba mieć doktoratu, aby się domyśleć, że Jesteś jednym z nich. Sam cel gry jest trochę mniej skomplikowany – po prostu ukończyć kilkanaście (dokładnie 15) poziomów gry.

Co robić?

Wydawać by się mogło, że latanie po podziemnych korytarzach w dziwnym pojeździe jest proste i przyjemne. Niestety, poziomy zaprojektowano naprawdę z pomysłem, co objawiło się sporą ilością zagadek. Nie są to jakieś typowe łamigłówki, ale raczej pewne problemy i zadania. Przykładowo, wlatujesz w długi korytarz z niebieskim strumieniem energii pośrodku. Pokazuje się komunikat, że aby otworzyć specjalne drzwi, należy lecieć nisko nad strumieniem. Innym razem podlatujesz do sporej wnęki w ścianie. Po jej drugiej stronie jest przełącznik konieczny do włączenia. Strzelasz w niego, ale dowiadujesz się, że musisz go dotknąć. Tylko jak, jeśli silny prąd powietrza nie pozwala się do niego zbliżyć. Szukasz w okolicy i znajdujesz Nitro. Przyspieszenie wykonane za jego pomocą pozwala na moment dotknąć ściany i przełączyć przycisk. To tylko dwie z wielu podobnych „zagadek". Nie są one jakieś wymagające czy zabierające dużo czasu, ale spełniają swoją rolę – nie pozwalają na monotonię. Gra byłaby bezmyślną strzelaniną, jeśli nie znalazłyby się w niej wspomniane „przerywniki".

Wygląd wirtualnego świata „Forsakena" jest prześliczny. Na pC-cie wyposażonym w dopalacz 3Dfx przed oczami mamy obłęd.



Z czym do ludzi?

W naszej podróży możemy się wcielić w jedną z wielu postaci różniących się pięcioma cechami „motorów". Moim zdaniem najważniejszymi są wytrzymałość pancerza oraz moc tarcz ochronnych. Warto też aby nasz pojazd był odpowiednio szybki i posiadał łatwość sterowania (szybkość reakcji na zmiany pozycji). W czasie gry będziemy wspomagani dodatkowymi power-up'ami i brońmi, które znacznie uprzyjemnią i ułatwią grę. Znajdziemy więc typowe „dopałki" broni (jej moc, ilość amunicji), nowe rodzaje uzbrojenia (różne dziwne wymysły wliczając lasery, pulsary, kule energii oraz bardziej konwencjonalne zabawki – rakiety kierowane i zwykłe, torpedy fotonowe, miny) oraz usprawnienia statku (nitro, tarcza, chwilowa niezniszczalność). Jak widać, arsenał jest pokaźny i każdy niszczyciel znajdzie coś dla siebie. Ponadto, jako przedmioty bonusowe, zbieramy także sztabki złota (ciekawe, kto się postarał umieścić takie skarby w tych opuszczonych miejscach?) oraz kryształy, za które w bonusie dostaniemy dodatkowe życia. A propos żyć – jest to jedna z niewielu gier tego typu, w których śmierć nie równa się końcowi gry. Gdy jednak pogracie trochę w „Forsakena" będziecie wiedzieli dlaczego dostaliście kilka dodatkowych pojazdów w zapasie.



Dzieło sztuki?

Dobrnęliśmy w naszym opisie do punktu, w którym należy się przyjrzeć grafice gry. Hmmmm, jak by tu zacząć? Grafika jest odjazdowa. Sztampa. Oprawa gry szokuje nawet weteranów. Nice try... Poziom wykonania gry może przyprawić o masowe opadanie szczęki i wy-

Wersja na PSX

Trzeba powiedzieć, że w kwestii rozgrywki wersja na Sony nie różni się niczym, poza koszmarną wadą – brak opcji save. System kodów się nie sprawdza, gdyż rozległość późniejszych leveli skutecznie zniechęca gracza do kilkukrotnego przechodzenia całości. Oczywiście grafika nie jest tak wspaniała, choć ustępuje wersji pC tylko rozdzielczością (640x256) oraz brakiem wygładzania i rozmywania tekstur. Sterowanie jest bardzo przyjemne, w którym pad analogowy doskonale spełnia swoje zadanie. Zastrzeżenia do muzyki podobne co w wersji na klona – pospolita a dodatkowo niezbyt dobrze słyszalna. Reszta jest identyczna, jednak wspomniany sposób zapisu pozycji bardzo obniża grywalność produktu. Dlatego ocena niższa. Polecam także graczom PlayStation'owym. 83%





FORSAKEN

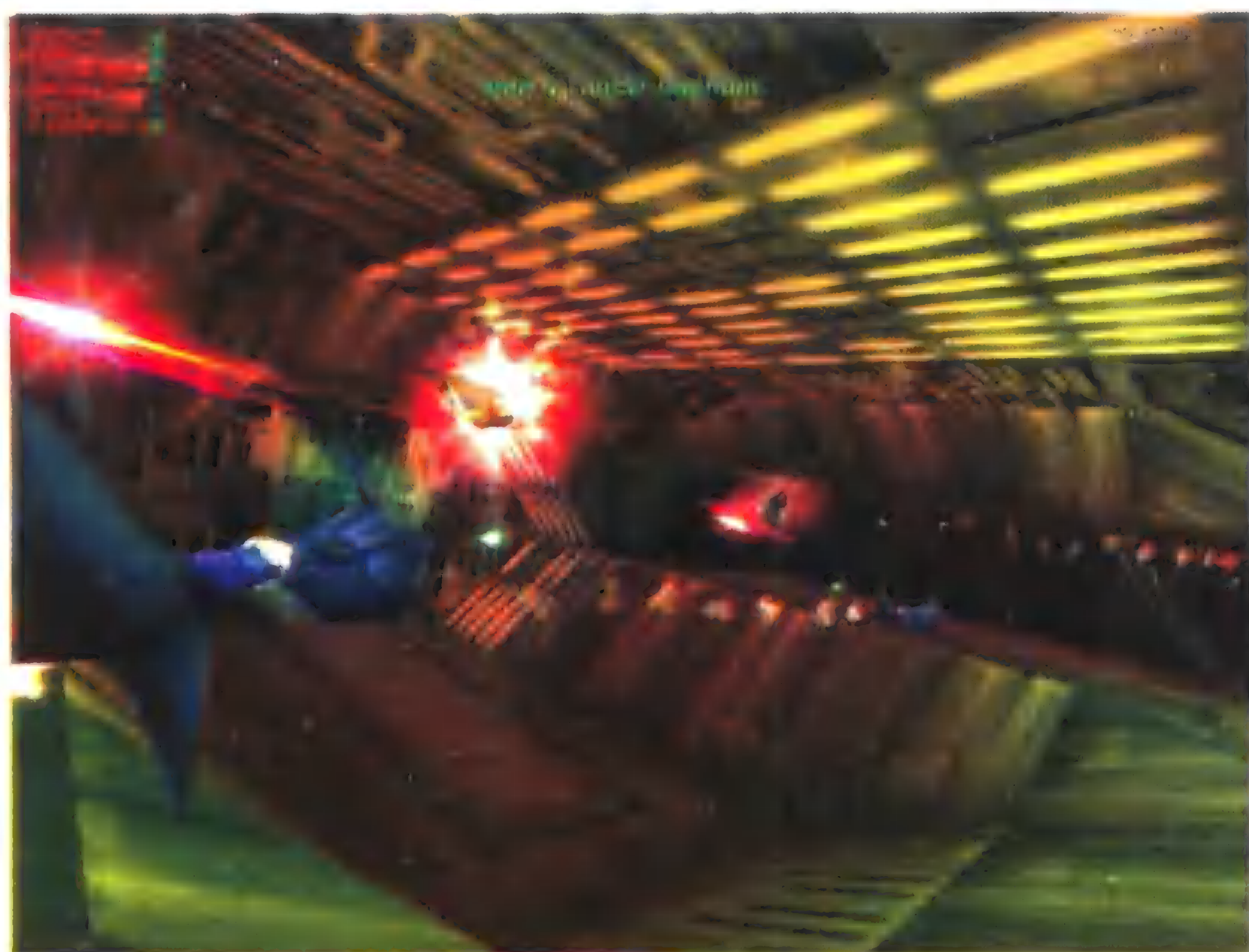
INFO

Wydawca:	Acclaim
Producent:	Probe
Data wydania:	Już jest
Cena:	169.00
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC, PSX, N64
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

skakiwanie gałek ocznych z oczodołów. No, nie najgorzej. Dobra, teraz na poważnie. Wygląd wirtualnego świata „Forsakena" jest wspaniały. Na pC-cie wyposażonym w dopalacz 3Dfx przed oczami mamy obłęd. Szybka i płynna animacja, bajecznie kolorowe lokacje, niezłe wybuchy i pomysłowy wygląd naszych broni (oczywiście efektu ich działania). Jeśli dodamy do tego wielopunktowe źródła światła, dynamiczne zmiany oświetlenia w pomieszczeniu i inne bajery, na które trudno znaleść polską nazwę, to można zaryzykować stwierdzenie, że „Forsaken" jest jedną z najlepiej wyglądających strzelanin FPP. Pod względem graficznym zdecydowanie wyprzedza „Jedi Knight", a spokojnie można go przyrównać do „Quake 2". Pod względem jakości oprawy graficznej, tylko nadchodzący „Unreal" jest w stanie go pobić. Autorom w doskonały sposób udało się pochwycić klimat opuszczonych korytarzy fabryk i kompleksów fabrycznych oraz naturalnych kopalń i wulkanów. Liczba kolorów wyświetlanych przez komputer może doprowadzić do doznań znanych niektórym użytkownikom środków odurzających. Trudno opisać wrażenie, gdy wpadając do ciemnego korytarza metra, półmrok rozświetlają nasze lasery, rakiety przeciwnika oraz iskry strzelające ze zniszczonej ściany. Zapewniam, że żadne screeny nie zastąpią emocji związanych z podziwianiem gry w ruchu. Jest jednak coś, co nie zostało do końca dopracowane. Jeśli w czasie gry znajdziesz czas na zwiedzanie krajobrazów, to przy ruchach pojazdu w poziomie lub pionie zauważysz pewne niedociągnięcia enginu graficznego. Przy kącie poruszania około 180 stopni, masz wrażenie, jakby ekran był nałożony na kulę. Kamera, która się porusza w tych kierunkach sprawia wrażenie poruszającej się po okręgu, co zaczyna być widoczne dopiero po dokładnym przyjrzeniu się. W normalnym ferworze walki, gdzie najważniejsza jest szybkość w wyeliminowaniu wrogów, nie będzie to jednak usterka denerwująca.

Czy typowy średniak?

O ile superlatywnych określeń na grafikę „Forsakena" można znaleść sporo, o tyle o muzyce i efektach dźwiękowych będzie ich dużo mniej. Słuchając muzyki do „Quake 2" i porównując ją z melodiami w najnowszym produkcie Acclaimu, można odnieść wrażenie, że muzycy nie mieli wystarczająco czasu na dopracowanie tego elementu. Przeważają kawałki ostrego rocka, metalu i kilku mieszańców gatunkowych, jednak nie są to żadne rewelacje i nie sądzę, aby szybko wpadły Ci w ucho. Podobnie z efektami dźwiękowymi towarzyszącymi strzałom i wybuchom; spodziewałem się czegoś lepszego. Odgłos wydawany podczas trafienia lasera o metalowy pancerz robota przypomina pęknięcie młotka w drewno – jest cichy i przytłumiony. Nie czuje się przestrzeni i głębi. Jeśli jednak komuś to nie przeszkadza, to nie jest aż tak źle. W końcu nikt nie sprawdził, jaki dźwięk towarzyszy trafieniu torpedy plazmowej w kadłub mini-helikopterka. Generalnie dźwięk po prostu jest – niczym się nie wyróżnia, ani pozytywnie ani negatywnie.



Czy dam radę?

Na koniec warto zadać sobie pytanie, czy da się w to grać. Moim zdaniem zdecydowanie tak. Gra jest wciągająca i interesująca , a ciekawe „zagadki" i mnogość rozgrywek gwarantuje dużo dobrej zabawy. Jeśli już o rodzajach rozgrywek wspomniałem, to nadmienię, że jest możliwość gry w pojedynkę, na dwóch graczy na podzielonym ekranie albo w sieci (do ośmiu graczy w sieci lokalnej i większa liczba przy pomocy internetu). Oczywistym jest, że bardziej emocjonująca i wymagająca jest wersja multiplayer, gdyż komputerowy przeciwnik nigdy (czy aby na pewno???) nie zastąpi ludzkiego umysłu, tym niemniej samotnicy na nudę narzekać nie będą. Warto przy okazji zwrócić uwagę na poziom trudności. Szybkość akcji, małe wymiary i ruchliwość przeciwników oraz szybko upływający czas w niektórych misjach powoduje, że gra jest jednym z trudniejszych strzelanin FPP w trybie jednego gracza. Jeśli więc masz słabe nerwy i brak samozaparcia, to możesz mieć kłopoty z powtórną próbą zakończenia misji. Na poziomach trudności Hard i Total Mayhem trzeba być prawdziwym hardcore'owcem, aby przejść kilka pierwszych etapów. Generalnie pozycja dla ludzi lubiących wyzwania. Nie należy też zapominać o sterowaniu. O ile w gierkach doomo-podobnych (teraz już się chyba powinno mówić quake'o-podobnych) sterowanie było niezbyt skomplikowane, to tu dochodzi nam kolejny wymiar. Będziemy musieli się nauczyć kilku sztuczek, między innymi strafe'owania w czterech kierunkach. Jeśli się jednak przyzwyczaimy, to gra będzie przyjemna w obsłudze i posiedzimy przy niej sporo czasu.

Czy mój sprzęt da radę?

Jak w większości najnowszych produkcji, także i „Forsaken" jest produktem wymagającym. Jeśli jesteś masochistą, który na dodatek nie posiada akceleratora, to odpalenie gry w niskiej rozdzielczości będzie dla Ciebie jedyną możliwością. Jednak wyraz twarzy, jaki zagości na Twojej twarzy spowoduje uciekanie wszystkich zwierząt domowych z okolicy. Gra jest wtedy pikselozowata i brzydka. Jeśli się pokusisz o 640x480 w 16 bitach, bez akceleratora, to wtedy nawet PII 233 MHz z 32 MB Ramu będzie się krztusić. Dopiero dodanie dopalacza opartego na porządnej kości (Voodoo, Voodoo2) daje wspaniałe efekty i pozwala się w pełni rozkoszować grą. nie widać pikseli, animacja jest płynna nawet podczas ostrzejszych starć z większą liczba wrogów a wszystko jest wygładzone i lekko rozmyte. Cóż, takie czasy. Pecet do gier nie jest najtańszą „konsolą" i każdy jego posiadacz już się chyba przyzwyczaił do corocznych upgrade'ów swojego sprzętu. Tu najważniejszym zakupem jest porządny akcelerator trzeciego wymiaru.

Czy jak nie kupię to będę łosiem?

Na pewno nie, choć w grę warto pograć lub chociaż długo pooglądać. Jeśli jesteś zwolennikiem tego typu gier, a obie części Descenta wciągnąłeś nosem, to musisz wysupłać trochę kasy na najnowsze dzieło Probe. Gra jest najlepsza w swojej klasie i jest tym dla „Descenta", czym „Quake" był dla „Dooma". Duża grywalność, przepiękna grafika i niezłe pomysły autorów gwarantują kilkanaście wieczorów dobrej zabawy (w sieci może nawet i dłużej). ***Baron Jack***

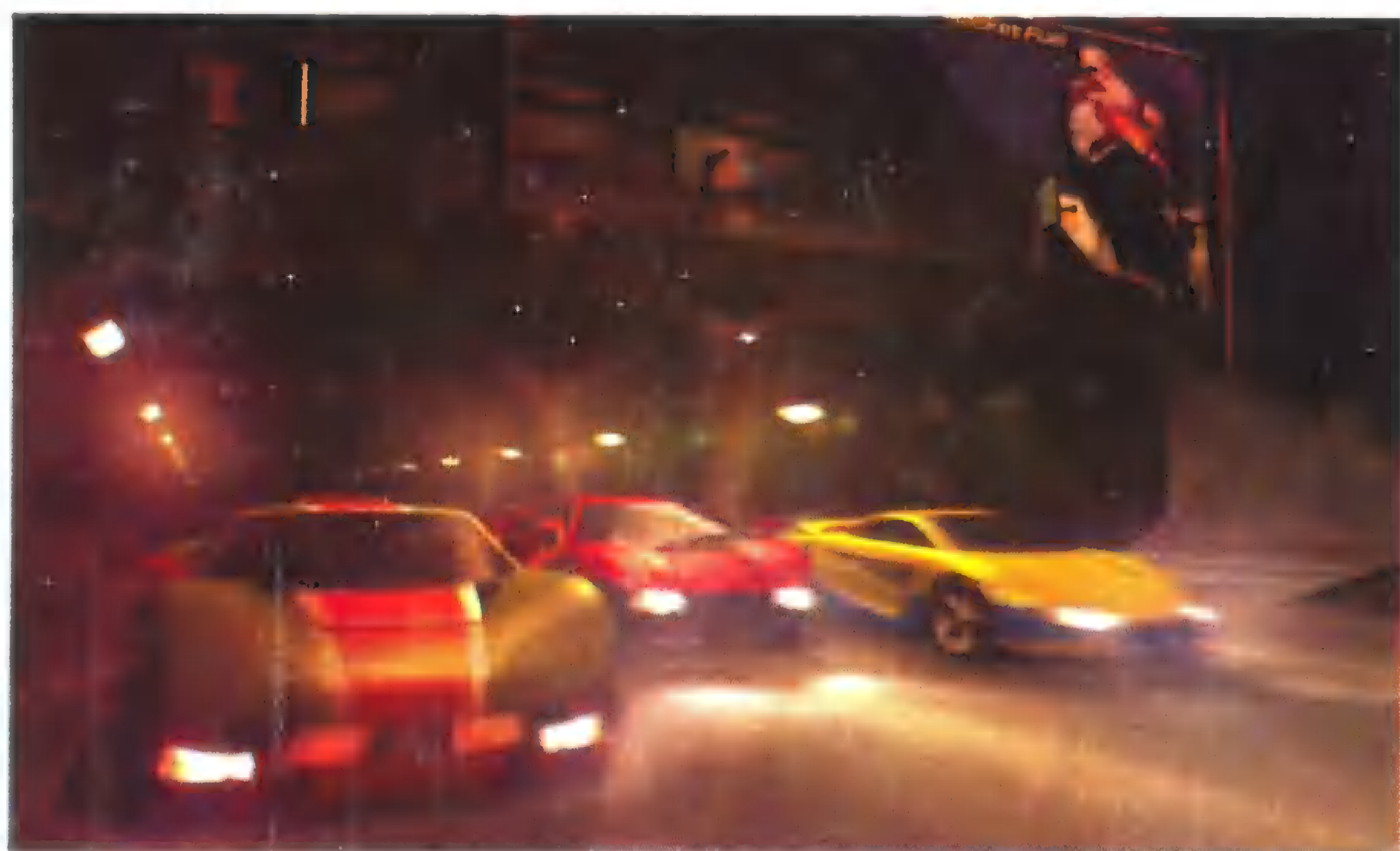
Grafika 96% Grywalność 90%
Oryginalność 40% Dźwięk 71%

Poziom trudności niektórych może irytować, jednak lubiący wyzwania uznają ją za jedną z lepszych gier wydanych ostatnio.

WERDYKT 90%

Motorhead:

Wyścigi samochodowe nie są zbytnio oryginalnym pomysłem na gry komputerowe, gdyż na rynku jest ich od groma. Każde kolejne muszą się czymś wyróżniać, gdyż w przeciwnym razie zginą w „tłumie" innych.



INFO

Wydawca:	**Gremlin Interactive**
Producent:	**Digital Illusions**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**155.00/219.00**
Dystrybucja:	**Optimus/Sony Poland**
Platforma:	**PC, PSX**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

Na szczęście opisywany „Motorhead" ma kilka naprawdę ciekawych elementów i wielu osobom przypadnie do gustu. Ponieważ będziemy zajmować się oboma platformami naraz (PC i PSX), więc siłą rzeczy opis się trochę wydłuży. Zacznijmy od przedstawienia opcji itp.

Liczniki

Bo w ten sposób przedstawiona jest większość opcji w grze, wyglądają przejrzyście i jest ich sporo. Możemy ustawić nie tylko liczbę graczy, podstawowe opcje związane ze sterowaniem, muzyką i efektami dźwiękowymi, ale także szczegóły dotyczące grafiki. W wersji PSX musimy zdecydować, czy chcemy mieć 50fps przy czterech samochodach, czy tylko 25 fps przy ośmiu. W wersji na klona nie ma znaczenia ile mamy samochodów, ale ważne są inne ustawienia (szczególnie jeśli mamy akcelerator 3D). Takie rzeczy jak widoczność (odległość zza jakiej wyłania się horyzont), odblaski samochodów, mgła, dym, tło oraz oczywiście rozdzielczość ekranu. Sama gra przeznaczona jest dla 1-2 graczy (PSX) i 1-8 na PC (powyżej dwóch graczy tylko podczas gry przez modem/kabel). Istnieje także kilka trybów rozgrywki – jazda na czas, puchar i liga itd. To w tej ostatniej musisz odnosić największe sukcesy, aby odblokować kolejne trasy i samochody. Teraz zajrzyjmy do





Garażu

Ponieważ „Motorhead" jest grą futurystyczną, żaden z samochodów nie jest prawdziwy. Nie zmienia to jednak sytuacji, że wszystkie pojazdy różnią się od siebie znacznie i to nie tylko wyglądem, ale także i osiągami. Wszystkich pojazdów jest dziesięć, a ich wygląd przywodzi na myśl eksperymentalne pojazdy niektórych obecnych producentów. Samochody wyglądają na potężne potwory, obudowane spojlerami i opływowymi karoseriami, które podczas jazdy prezentują się wyśmienicie. Teraz z garażu wyjeżdżamy na



Trasy

Trzeba przyznać, że projektanci z Digital Illusions pokazali klasę. Trasy w grze są nie tylko świetnie zaplanowane, ale także ładnie wyglądają. Podczas jazdy nie zabraknie dodatkowych atrakcji, jak nagłe objazdy, wąskie przesmyki, ukryte skróty i przeszkody na środku drogi. Z jednej strony ua-

High Velocity







trakcyjnia to rozgrywkę, ale z drugiej potrafi doprowadzić niektórych do białej gorączki. Mimo futurystycznego klimatu gry, na torach znajdziemy sporo interesujących szczegółów i pozwiedzamy kilka naprawdę miłych dla oka zakątków. Przejedziemy się wewnątrz czerwonego kanionu, nowoczesnego portu morskiego, futurystycznej metropolii, greckiego miasteczka oraz na superszybkim torze wyścigowym.

Grafika

Jest jedną z najlepszych, jakie widziałem. Nie ma po co porównywać ją z „Gran Turismo", bo jest inny rodzaj wyścigów. Tutaj grafikę mamy w podwyższonej rozdziałce (PSX) lub regulowaną rozdzielczość (najładniej gra wygląda w 800 x 600), a większość obiektów jest podobna do renderingów, przez co wygląda inaczej. Animacja jest szybka, a efekty świetlne powalają na podłogę. Wspaniale oświetlone miasta, odblaski świateł i latarni, tunele, zachody słońca – po prostu orgia barw i odcieni. Tę grę warto obejrzeć i przejechać kilka tras dla samej przyjemności obcowania z krajobrazem. W wersji PC gra wygląda jeszcze śliczniej, pozostaje tylko kwestia szybkości. Rozsądną uzyskasz na pewno na P166 z 3Dfx i przyznam, że gra wygląda wtedy lepiej niż na PlayStation. Naszym zmaganiom na torze muszą też towarzyszyć jakieś

Autorzy wyraźnie postawili na arcadową rozrywkę, a nie na wierną symulację zachowań samochodów.

Odgłosy

Nietrudno się chyba domyślić, że w grze o charakterze futurystycznym znajdziemy muzykę z pogranicza techno i ostrego rocka. W obu wersjach gry muzyka jest ta sama i może podobać się nawet osobom stroniącym od tego gatunku. Ponieważ odgrywana jest bezpośrednio z kompaktu, więc często gościła potem w moim czytniku audio. Przyznam się, że bardzo pasuje do klimatu gry. W czasie jazdy tak dostosowano utwory, aby pasowały do torów – są kawałki szybsze, bardziej dynamiczne i trochę spokojniejsze, jednakże całość oprawy dźwiękowej zasługuje na wyróżnienie. Zestaw sampli użytych do odgłosu silnika, zderzeń i poślizgów jest bardzo średniej jakości i niczym się nie wyróżnia, na pewno jednak nie odstaje od reszty.

Szybkość

Jest tym czymś, co decyduje o grywalności tego produktu. Autorzy wyraźnie postawili na arcadową rozrywkę, a nie na wierną symulację zachowań samochodów. Dlatego nieraz przyjdzie nam uderzyć w ścianę bokiem samochodu i kontynuować jazdę powyżej 180 km/h. Wszystkie pojazdy podobnie wykonują poślizgi, skręty są proste i nie wymagające dużej ilości ćwiczeń. Mimo tych wszystkich uproszczeń, gra do prostych nie należy. Powiem więcej, niektórym graczom może sprawić sporo trudności już na najłatwiejszym poziomie trudności. Zdarzyć się może, że podczas jazdy jedna nierozważna stłuczka czy obtarcie i nie odzyskamy prowadzenia już do końca wyścigu. Gra jest bardzo grywalna także w trybie multiplayer, ale tylko wtedy, gdy mamy szybki sprzęt (PC) i dobry modem (co najmniej 28 800). Warto też wspomnieć, że gra doskonale współpracuje ze wszelkimi urządzeniami peryferyjnymi, jak kierownica, pad analogowy itp. Szczególnie ta pierwsza opcja daje graczowi sporo przyjemności i nowych doznań. Jest to ukłon do nadanie grze choć odrobiny realizmu, którego tak brakuje rozgrywce.

Podsumowanko

Werdykt jest prosty – jeśli lubisz wyścigi, to pozycja jest wysoce rekomendowana. Jeśli jednak realizm stawiasz na pierwszym miejscu, to poważnie się zastanów. W „Motorhead" nie znajdziesz wielu symulacyjnych elementów. Gra jest bardzo dobra jako odpoczynek po „Gran Turismo" czy „Formula 1'97", gdzie musimy troszczyć się o każdy zakręt. Tu możemy pędzić po pięknych krajobrazach z zawrotną szybkością i nie martwić się o hamulce. Właściciele komputerów PC powinni także rozpatrzyć, czy posiadają odpowiednią konfigurację, gra traci bowiem wiele uroku i grywalności, gdy sprzęt nie nadąża z wyświetlaniem grafiki. Przydałoby się także podłączenie komputera/konsoli pod wieżę audio – wtedy naprawdę poczujesz klimat. Mimo, że gra nie jest wybitna, szczerze ją polecam.

Baron Jack



Grafika 84% Grywalność 80%
Oryginalność 55% Dźwięk 75%

Jedne z najlepszych futurystycznych wyścigów. Potężny klimat i dużo dobrej grafiki powinny zagwarantować grze sukces.

WERDYKT 81%

The 3RD Millennium

INFO

Wydawca:	**Cryo**
Producent:	**Cryo**
Data wydania:	**Lipiec**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**Nieznany**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

W zasadzie od kilkunastu miesięcy rasowi gracze strategiczni przeżywają okres niczym niezawinionej (przynajmniej przez nich) posuchy. Czy najnowsze dziecko firmy Cryo, którego spolszczony tytuł brzmi „Trzecie Tysiąclecie" będzie spełnieniem naszych westchnień? Ano zobaczmy...



Nadciągające wejście w nowe tysiąclecie zmusiło nawet twórców strategii do zastanowienia się nad wykorzystaniem okazji. Choć socjolodzy z kilkoma ekstremistami religijnymi potrafią snuć dość apokaliptyczne wizje, my jednak cieszymy się widząc, że do tego problemu podeszli ludzie, którzy nie należą do żadnego z tych obozów. Według twórców tej gry, ówczesna Ziemia ma być tworem podzielonym na kilkanaście ni to kontynentów, ni krain polityczno-geograficznych. Ot, na przykład mamy Europę (a właściwie Unię Europejską) z sąsiadem w postaci wielkiego WNP, Azję i Afrykę oraz (a jakżeby inaczej), Wuja Sama. Mamy możliwość wskoczenia na stołek jednego z szefów tych nadzwyczajnych krainek, i poprowadzenia jej do... ano właśnie. Tutaj napotykamy podstawową trudność. „Trzecie Tysiąclecie" to rozbudowana (momentami nawet nadmiernie, a czasami niezbyt) symulacja państwa w całym swym miażdżącym majestacie. Nad sensem jego istnienia głowili się wielcy ludzie na przestrzeni dziejów, więc autorzy tego produktu z całą pewnością nie mieli łatwego żywota. My możemy wypowiedzieć wojnę całemu światu, grzecznie rozwijać przemysł czy wreszcie połączyć obie te metody i pozwolić sobie na odrobinę hipokryzji. Ale wątek wojskowy ma w tej grze marginalne znaczenie. Musimy odpowiednio kierując państwem, ustawiając jego budżet i kierując polityką zagraniczną utrzymać stałą stopę wzrostu. A nie będzie to łatwe. Powierzona nam kraina przedstawiona została jako coś w rodzaju wielkiego województwa, prezentowanego w rzucie izometrycznym, z kilkunastoma zabudowaniami na powierzchni oddającymi nasz przemysł, zaplecze badawczo-rozwojowe, czy też po prostu miasta. Klikając na nie dowiadujemy się najpotrzebniejszych rzeczy. I tutaj widać maksymalne uproszczenie gry.



Obserwowane wskaźniki to produkcja miesięczna, zapotrzebowanie na surowce i zaangażowanie tej gałęzi przemysłu w naszą gospodarkę. Skromnie. Ale za to w budżecie, który ustalamy co roku, aż roi się od wskaźników, z którymi czasami nie wiadomo co robić. A przynajmniej nie widać ich wyraźnego oddziaływania. Nawet najcierpliwszy gracz zacznie postępować jak najgłupszy minister i zacznie oszczędzać na służbie zdrowia czy edukacji (skąd my to znamy?). Na szczęście wskaźniki dotyczące bezpośrednio asygnowanych kwot docierają do wyobraźni. Po prostu co dwanaście miesięcy pokazuje nam się obecny poziom budżetu (czyli czy bieżący rok zamknęliśmy debetem). Tylko że nawet prowadząc rabunkową gospodarkę (polskie marzenie – VAT na poziomie 60%, a podatki 75%)nie zauważymy jakiegokolwiek działania opozycji (która za to cały czas upomina się o zmniejszenie poziomu zanieczyszczeń). Po pewnym czasie możemy nawet posunąć się do zaprowadzenia w kraju rządów totalitarnych (czy ja pisałem o optymiźmie autorów?). Eech, ciężkie jest życie głupawego polityka...

Gra prowadzona jest w systemie turowym, co powoduje że nie musimy się spieszyć, ale za to jej statyczność potrafi doprowadzić grającego do szewskiej pasji. Najbardziej widać to po elementach graficznych. Chyba tylko ukraińskie szyby naftowe są animowane. Reszta to po prostu czysty bezruch (choć, trzeba to przyznać, dość gustownie wykonany). A ja przecież grałem w „Transport Tycoona"! Panowie graficy, błagam Was, dodajcie nieco życia Waszej pracy! Choć kolorowe i gustowne to jakby kij od szczotki połknęło. Znacznie lepiej prezentuje się oprawa dźwiękowa kawałka. Cały czas w tle leci nienużący kawałek z dość „czarnym" wokalem, beznamiętnie nucącym jakiś bluesowy kawałek. Klasa! Podobnie jest z towarzyszącymi naszej rozgrywce samplami. Najlepiej wypadają prezentowane corocznie newsy ze świata, przypominające wiadomości z naszych dzienników, okraszone dość „mocnymi" wstawkami (zamieszki, klęski żywiołowe etc.). Polscy lektorzy są po prostu dobrzy w te klocki, choć czasami przydałoby się więcej ekspresji. „Trzecie Tysiąclecie" jest grą robioną chyba trochę w pośpiechu. Widać tu niezgorszy pomysł, realizację czasami ocierająca się o doskonałość, ale... gra jest nieco „przegadana", brakuje jej tzw. szwungu, który w to cherlawe ciałko nalałby ducha. Bez tego jest to produkt przeciętny, i to bardzo.

Jagd52&Suicide

Grafika 70% Grywalność 56%
Oryginalność 74% Dźwięk 85%

Szkoda, szkoda, szkoda... a mógłby to być porywający program Krytycy Balcerowicza, beztalencia z ambicjami... to do Was, Panowie Wadza! Radzę obejrzeć „Trzecie Tysiąclecie"

WERDYKT 65%





WarGames

Czołem RTS-owcy! Rok szkolny mamy już za sobą i można wreszcie przysiąść do jakiejś czadowej gierki. Co jednak wybrać, aby się nie przejechać? Cóż, ostatnio trafiłem na całkiem fajną strategię czasu rzeczywistego o sympatycznej nazwie „WarGames". Czy warta jest Waszego czasu i pieniędzy? Przeczytajcie i zadecydujcie...

Akcja gry ma miejsce w roku XXXX. Właśnie do inwazji na Ziemię przystępuje kolejna rasa złych obcych. Na powierzchni planety nikt nie wie o grożącym ludzkości niebezpieczeństwie i nikt nie przygotowuje się do odparcia zbliżającego się nieuchronnie najazdu. Nikt? Nie, bo istnieje NORAD – instytucja powstała, aby przy użyciu najnowocześniejszej (jak na standardy ludzkie) technologii chronić ziemian przed gośćmi z kosmosu. W tym momencie wkraczamy do akcji my i wybieramy sobie stronę po której się opowiemy. Obcy posiadają znaczną (co widać) przewagę technologiczną, która sprawia, że gra się nimi o wiele łatwiej niż ziemianami. Chłopcy z NORAD-u do perfekcji opanowali natomiast sztukę zasypywania wroga mięsem armatnim, która w „WarGames" raczej się nie sprawdza. Pierwsze misje to przede wszystkim małe potyczki. Zaczynasz z niewielkim oddzialikiem żołdaków i wyraźnie wyznaczonym celem. Najczęściej będzie nim zniszczenie lub zajęcie jakiegoś budynku, lub po prostu wyczyszczenie mapy z jednostek przeciwnika. Po pewnym czasie konflikt zaczyna przybierać na sile i zaczyna się prawdziwa zabawa. Niestety nawet wtedy nie będą się odbywały wielkie bitwy rodem z „Total Annihilaton", gdyż nie pozwala na to ilość funduszy, jakie można zdobyć.

Jak już wspomniałem, każdą misję zaczynasz dysponując kilkoma wojakami. Wśród nich prawie zawsze znajduje się jednostka posiadająca możliwość tworzenia najróżniejszych budowli od fabryk począwszy, a na wieżach obronnych skończywszy. W większości misji nie dysponujemy jaką oszałamiającą ilością pieniążków i prawie natychmiast trzeba się rozglądać za ich źródłem. Są nim Computer Centers. Wpuszczamy do nich swych hakerów, a ci przez jakiś czas przelewają na nasze konto pewne określone sumki. Za zdobyte w ten sposób fundusze budujemy sobie bazę i jeżeli jeszcze coś zostanie – armię. Po zorganizowaniu jakiejś siły bojowej można wyruszyć na podbój świata (i okolic). Już przy pierwszej potyczce widać, że inteligencja jednostek stanowczo nie zwala z nóg. Najprostszy przykład: zamiast strzelać w ruchu stają naprzeciwko siebie i (przypomina mi się Hot Shots 2) strzelają, aż jedna z nich nie odleci do krainy wiecznych łowów. Po kilku pojedynkach z rozrzuconymi po mapie jednostkami przeciwnika, docieramy do jego bazy. Najczęściej składa się ona z czterech-pięciu budynków plus parę wieżyczek obronnych. Z chwilą w której zaczniesz ostrzał którejkolwiek budowli, ze wszystkich stron zaczną nadciągać stojące sobie dotąd spokojnie oddziały wroga. Jeżeli uporasz się z nimi, to jakbyś już skończył misję, jeżeli nie – masz problem.

Rok temu „WarGames" byłby hitem, dziś jest zwykłym średniakiem.

Oprawę graficzną „WarGames" można zaliczyć do jej najmocniejszych stron. Wszystkie budynki oraz większość jednostek są trójwymiarowe. Drżą przy oddawaniu strzałów i przyjmowaniu co cięższych pocisków, a po odniesieniu znacznych obrażeń zaczynają się dymić i gubić części. Koniec kariery każdego większego wojaka wygląda czasami bardzo efektownie. Dla przykładu kiedy eksploduje jakiś czołg, następuje wielka eksplozja, a kadłub nieszczęśnika wylatuje w powietrze, po czym roztrzaskuje się o ziemię.

INFO	
Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	MGM Interactive
Data wydania:	Lipiec
Cena:	145.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Niestety, programiści pokrzywdzili nieco „piechociaży", którzy nie dość, że są całkowicie płascy to jeszcze opanowali jedynie zdolność obracania się do nas przodem, bokiem i tyłem. Ich zgony również nie wyglądają zbyt efektownie – ot kałuża krwi i tyle. Co jeszcze? A, powstawanie budynków wygląda tak, że najpierw tworzony jest szkielet, a następnie zostają nań nałożone tekstury. Budowania jednostek nie widzimy – cięższy sprzęt przynoszony jest przez helikopter lub jego ufocki odpowiednik, a piechota wysypuje się z baraków.

Moje zdanie o „WarGames"? Cóż, w sumie autorzy ustrzegli się jakichś większych buraków, a grafika reprezentuje przyzwoity poziom. Przede wszystkim jednak gra nie nudzi się po godzinie; w sumie więc mogę z czystym sumieniem ocenić ją na czwórkę z plusem. Pozdro!

Kayackash





Grafika 87% Grywalność 89%
Oryginalność 80% Dźwięk 75%

„WarGames" to wciągająca gra okraszona bardzo dobrą grafiką i jej zakupu żałować raczej nie będziecie.

WERDYKT **80%**

Total NBA '98



Kiedy to piszę Utah Jazz prowadzą już z Lakersami 2:0 i zanosi się na szybkie rozwiązanie sprawy mistrzostwa konferencji zachodniej.



INFO

Wydawca:	SCEE
Producent:	SCEE
Data wydania:	Lipiec
Cena:	109.00
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

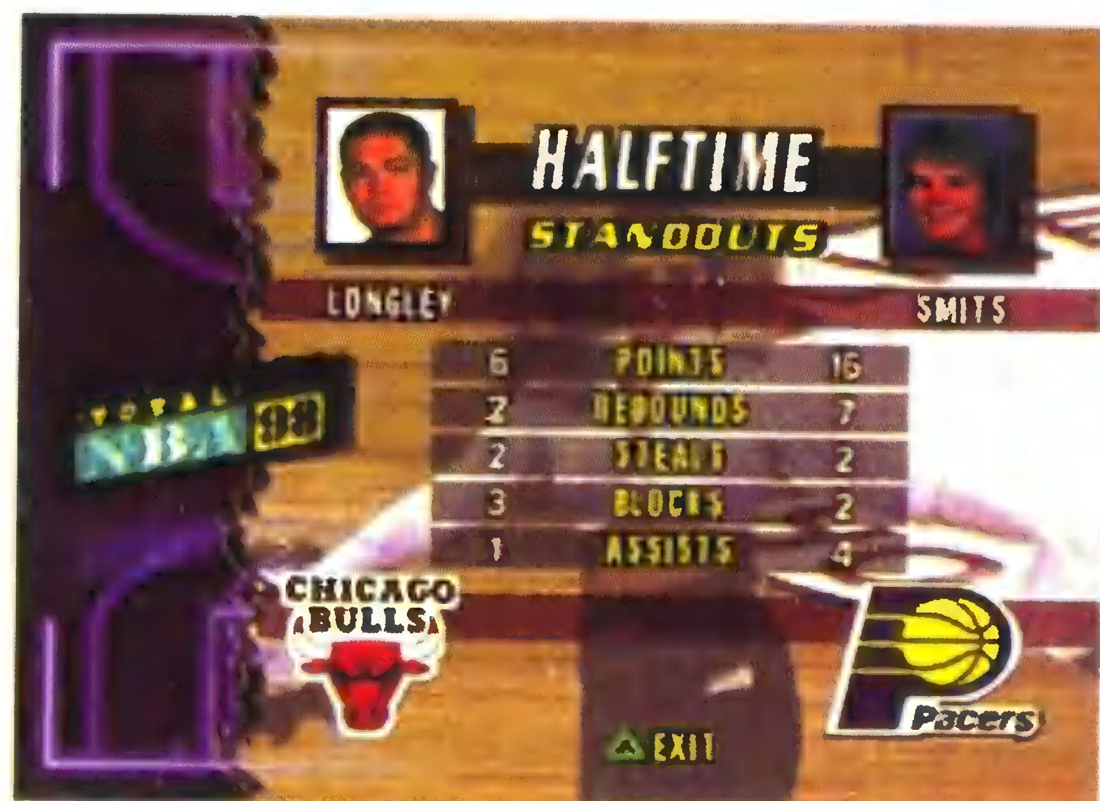
Osobiście stawiam na podobny finał jak rok temu, czyli Chicago przeciwko Utah. Mam przy tym nadzieje, że gdy to czytacie to byki mają już kolejny tytuł mistrza. Jeśli jednak jesteś fanem innej drużyny, to nic nie stoi na przeszkodzie, abyś wziął ster (a raczej pada) w swoje ręce i pokierował wybraną drużyną do finału w nowej grze Sony, „Total NBA'98". W porównaniu z EA, która swoją serię „NBA Live" wydaje przed początkiem następnego roku, seria Sony jest trochę opóźniona. Gdy dostaliśmy od Sony Poland wersję PAL tej gry, bardzo się ucieszyłem, gdyż koszykówki to mój ulubiony gatunek. Dodatkowo, poprzednia część gry była moim ulubionym basketem na PlayStation. Dlatego moje oczekiwania były bardzo wygórowane i nie mogłem się doczekać, aby moja konsolka połknęła nową płytkę.



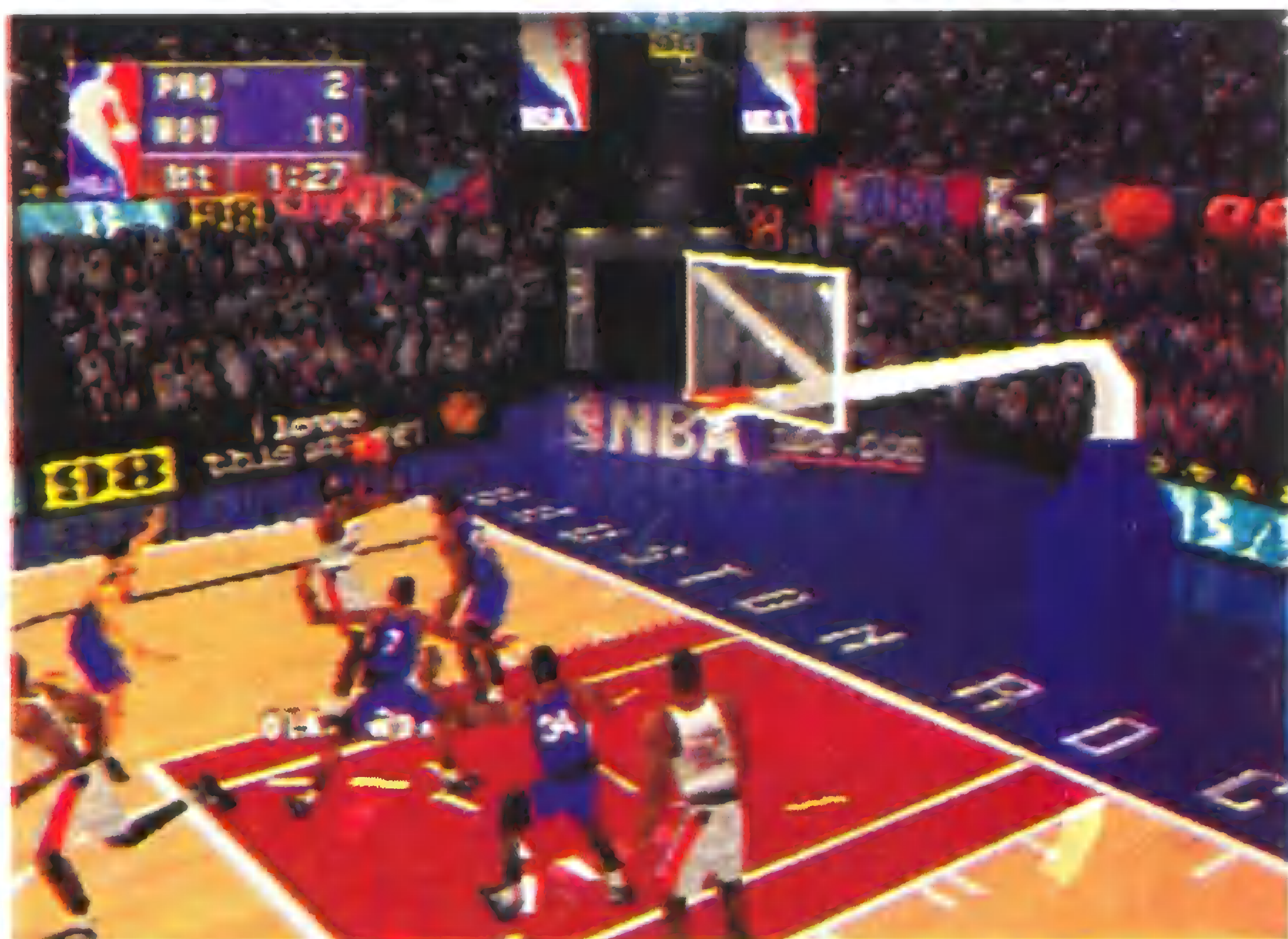


Od razu po odpaleniu rzuca się w oczy efektowne intro, dużo lepsze niż w poprzedniczce – najlepsze akcje połączone w zgrabny teledysk z kilkoma niezłymi renderingami mogą się podobać (choć daleko im do poziomu Electronic Arts). Trochę zmieniony ekran opcji nie zmylił mnie, a znajome opcje pozwoliły łatwo ustawić grę do własnych preferencji. Niestety nie wprowadzono żadnych istotnych usprawnień, jedynie wprowadzono kilka usprawnień do edycji własnych zawodników i opcję draft, w której robimy totalny groch z kapustą w składach wszystkich drużyn (aby szanse były bardziej wyrównane). Reszta jest identyczna z „Total NBA'97", więc nie będę się zagłębiać. Najwięcej zmian wprowadzono w system rozgrywki i grafikę. Pierwszą różnicą jest zmiana kamery – niestety, na gorsze. Po przeszukaniu wszystkich możliwych kamer nie znalazłem żadnej, która byłaby odpowiednia. Jedne za bliskie, więc nie można rozplanować kontry inne za bardzo oddalone i wszystko w dalszym planie zlewa się. Kolejną sprawą jest zmiana sposobu oddawania rzutów. Jeśli grałeś w poprzedniczkę, to wiesz, że niezależnie od pozycji rzut zawsze wyglądał tak samo. Nie było mowy o żadnych layup'ach, rzutach z odskoku czy hakach. Teraz nie tylko wszystkie te elementy, ale usprawniono je znacznie. Teraz mamy pełną kontrolę nad rzutami oraz (uwaga!) wsadami. Jest to pierwszy basket, w którym sami decydujemy, czy wsadzimy piłkę od tyłu, czy może z obrotem. W czasie lotu wystarczy wykonać kilka ruchów na padzie, a z łatwością unikniemy zablokowania. Ponadto w czasie wyskoku do normalnego rzutu możemy przycisnąć jakiś kierunek na padzie i nasz zawodnik w locie odskoczy lub przybliży się do kosza. Poprawiono także wygląd zawodników, choć ponownie nie bardzo pomyślano o proporcjach wagowych. Biegająca góra" mięsa z LA Lakers (Shaq) wygląda jak po miesięcznym pobycie na pustyni bez jedzenia i picia. Kolejnym szczegółem jest niedopracowanie realizmu statystyk – w czasie meczu może się zdarzyć kilkadziesiąt (!!!) przechwytów i dziesiątki bloków (i to niscy zawodnicy potrafią zaczapować Shaqa). Cieszy za to większa liczba fauli w czasie meczu teraz komputer też nie jest świętoszkowaty (we

Zawodnicy składają się z trochę większej liczby poligonów i mają lepiej nałożone tekstury twarzy.













wcześniejszej wersji zdarzały się dwa, trzy faule na mecz). Tym, co najbardziej rzuca się w oczy zaraz po rozpoczęciu meczu, to znaczny przyrost szybkości rozgrywki. Nie wiem po co programiści jeszcze przyspieszyli grę, skoro jej poprzednia szybkość była zadowalająca. Teraz chwilami staje się za szybka. Przez pierwszych kilka meczy nie mogłem nadążyć za akcjami przeciwników – ich podania były tak szybkie, że zanim się obejrzałem, to tamci już cieszyli się ze zdobytych punktów. Nie pomyślano także o liczbie punktów zdobywanych przez drużyny – na 12 minut za kwartę (tak jak prawdziwy mecz) wyniki oscylowały w granicach 250 punktów trochę za dużo, nawet jak na konsolową koszykówkę.



Grafika gry jest trochę lepsza, choć wspomniane wcześniej proporcje ciała zawodników trochę psują efekt. Zawodnicy składają się z trochę większej liczby poligonów i mają lepiej nałożone tekstury twarzy. Niestety, widać to dopiero na zbliżeniach podczas powtórek. Reszta już standardowa i nie ma za bardzo o czym pisać – w końcu jeśli coś jest dobre, to po co to zmieniać. Identycznie ma się sprawa z muzyką, efektami dźwiękowymi i komentatorem. Co prawda dodano kilka okrzyków przypominających jęki i odgłosy przepychanek, jednak brzmią one trochę sztucznie, gdyż włączane są seryjnie podczas walki pod koszem. Troszeczkę „podrasowano" komentatora – nie jest to ideał, ale sprawia wrażenie, jakby gość tam był, a nie komentował gdzieś z telewizji.

W sumie gra jest niezła, choć jeszcze wiele można w niej poprawić. Na razie jest dobrym, solidnym produktem bez zbytnich fajerwerków. Nie jest to jednak taki przełom, jakim była „Total NBA'97" rok temu. Fani koszykówki powinni zainteresować się tytułem, gdyż jest tego wart. Trzeba sobie jednak zdawać sprawę, że jest to raczej wersja zręcznościowa, a nie wierny symulator. Jeśli więc nie przeszkadzają Ci dziwne wyniki i mistrzostwo świata w liczbie przechwytów, to śmiało atakuj najnowszego „Total'a". Na koniec zostawiłem najlepszy kąsek. Jeśli przeglądałeś już tabelkę, to zwróciłeś pewnie uwagę na rubrykę z ceną. Zdziwiony? Nie, to nie jest błąd w druku. Gra faktycznie będzie nowością sprzedawaną w cenie Serii Platinium, co na pewno będzie sporym zaskoczeniem. Jest to bardzo dobre posunięcie, szczególnie, że zmusza do zastanowienia miłośników piractwa. Miejmy nadzieję, że takie ceny będziemy widzieli częściej – wtedy jest duża szansa, że pokonamy nie tylko konkurencję (która i tak w sumie nie istnieje) ale przede wszystkim uda się znacznie zredukować piractwo (które wbrew pozorom uderza tak samo w klienta jak i w producentów). Dlatego polecam grę podwójnie (bo za cenę 219 możesz kupić dwa egzemplarze;))), gdyż jest to jedna z najlepszych koszykówek na rynku.



Baron Jack

Grafika 87% Grywalność 85%
Oryginalność 50% Dźwięk 76%

Solidna produkcja, która mogła być jeszcze lepsza. Super cena!!!

WERDYKT 74%

Wild Arms



Jeśli jeszcze nie masz dość ratowania świata przed złymi demonami, to na pewno zainteresuje Cię nowa gra wydana przez Sony „Wild Arms".





INFO

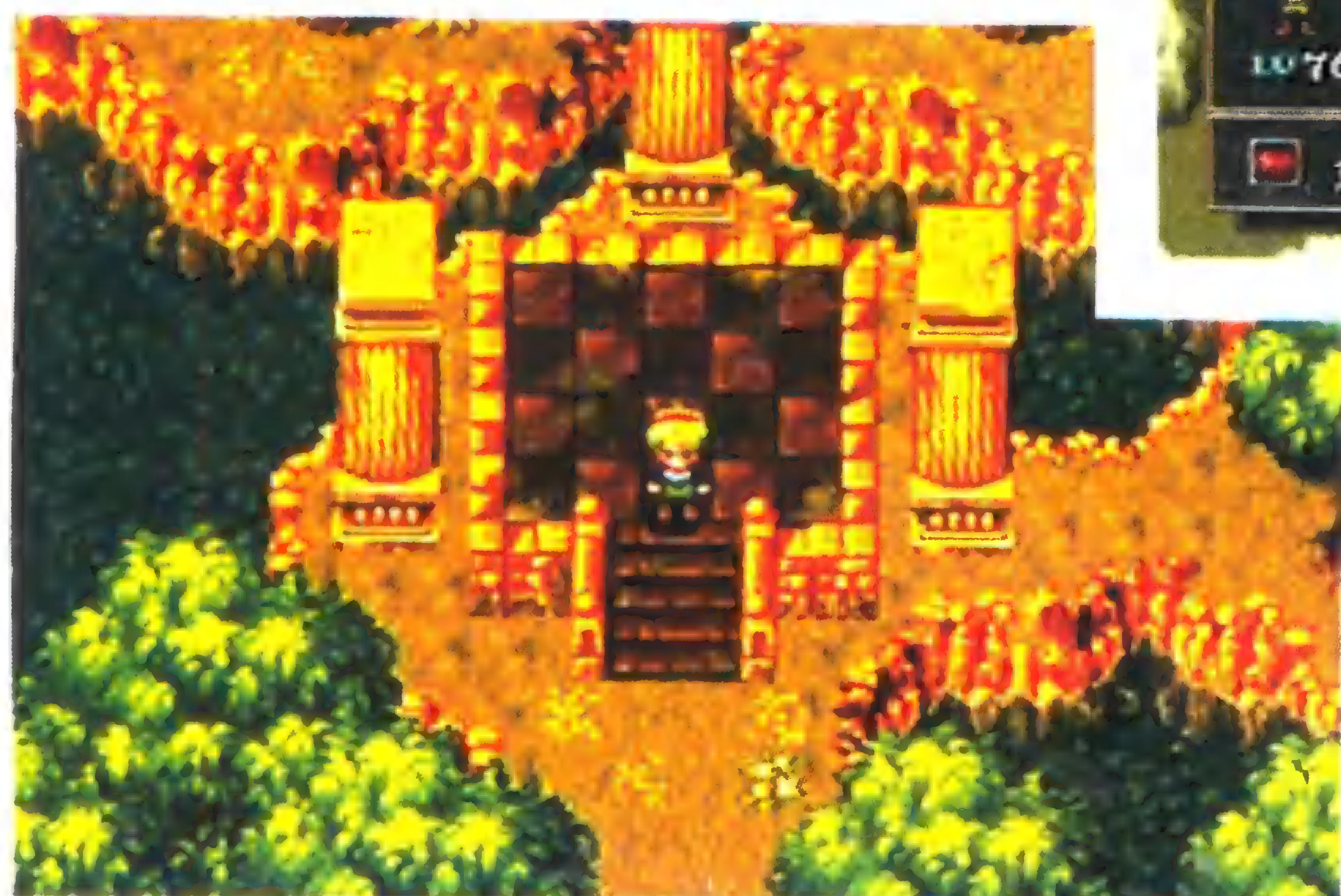
Wydawca:	SCEE
Producent:	Media Vision
Data wydania:	Lipiec
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Filgaia to piękna kraina. Rozległa, położona między dwoma morzami, z pustyniami, lasami, jaskiniami i polami lodowymi. Dawno temu, ponad 1000 lat wstecz, ludzie i elfy żyli razem w szczęściu. Gdy do krainy przybyły Demony, rozpoczęła się wojna. Życie straciło tysiące ludzi, setki kilometrów kwadratowych ziemi uległo całkowitej degradacji, a elfy uciekły do innego wymiaru. Teraz ludzie sami muszą stoczyć ostateczny pojedynek z demonami, które są o krok od zniszczenia planety i zapanowania nad światem (kolejność dowolna). W grze wcielamy się w rolę trzech głównych postaci: Rudy'ego, młodego poszukiwacza przygód, Jack'a, awanturnika i łowcy skarbów oraz Cecillię, księżniczkę, córkę króla Filgaii. Ich cele są odmienne aż do momentu pierwszego spotkania – wtedy ich losy się splatają i zostają przyjaciółmi na całe życie.

RPG, Czyli Kwintesencja

Gra jest typowym przedstawicielem japońskiego RPG, bardzo podobną treścią do sławnego „Final Fantasy VII". Nasi bohaterowie wykonują szereg zadań i subquestów, walczą z potworami, eksplorują lochy i rozmawiają z napotkanymi ludźmi. Każde z nich scharakteryzowane jest dziewięcioma cechami, które zmieniają się w miarę postępów w walce, zbierania dodatkowych zbroi i broni itp. Po mapie poruszamy się na początku na piechotę, a z czasem za pomocą teleportów, statków a nawet samolotu. Gdy jednak zostaniemy zaatakowani przez przeciwników, ekran zmienia się i obserwujemy akcję z kamery poruszającej się płynnie na arenę walki. Podlatuje ona, przybliża i oddala się od akcji, aby uchwycić najlepsze momenty i ujęcia. Wtedy wszystkie postacie, tło i bohaterowie zmieniają się na trójwymiarowe, teksturowane obiekty, a nie, małe, animowane sprite'y, które obserwujemy podczas normalnej gry. W grze występuje wiele wątków, zagadek i zdarzeń. Fabuła jest tak skonstruowana, aby nie nudzić gracza, a wręcz przeciwnie, dać mu maksymalną przyjemność z odkrywania nowych obszarów, poznawania nowych przyjaciół i zabijania kolejnych bossów.

Czeka Cię ponad 50 godzin dobrej zabawy!







Walka, Czyli „W Mordę Go i z Kopa..."

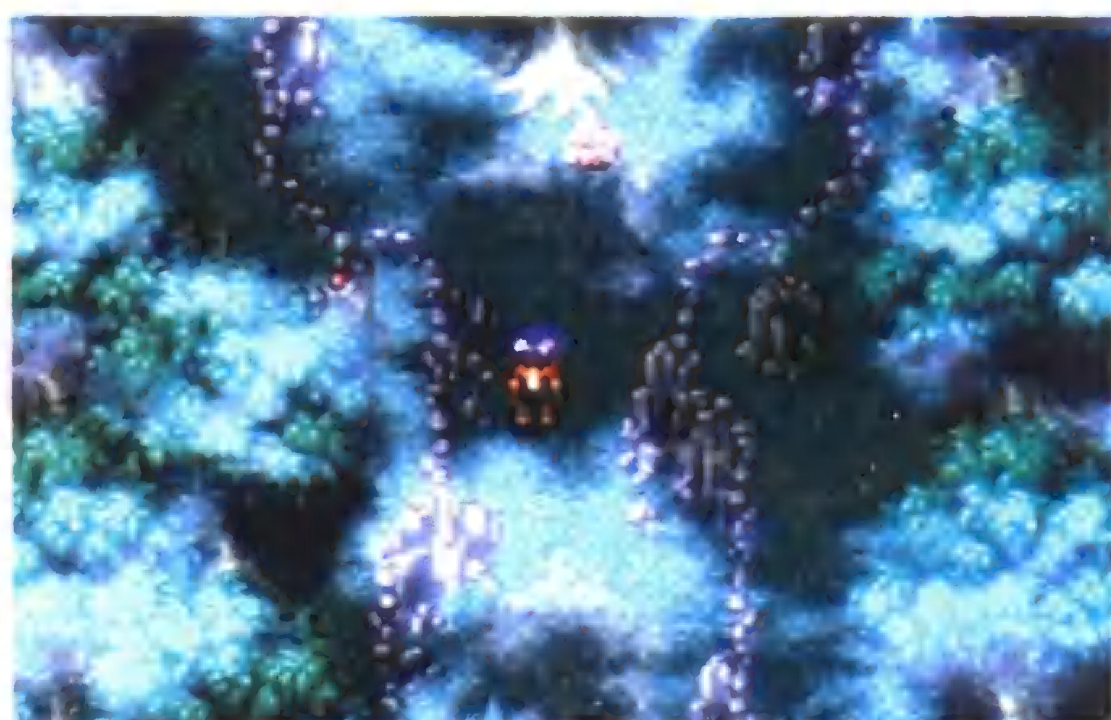
Walki w grze odbywają się w systemie turowym, z tą różnicą, że dużo zależy od szybkości naszych bohaterów i wroga. Podczas swojej kolejki można wykonać jedną ze standardowych czynności: rzucić czar, uderzyć mieczem, strzelić z broni, użyć przedmiotu, a nawet zmienić strój. Zupełną nowością jest pasek Mocy (niech nikomu nie kojarzy się to z serią „Star Wars"), który może mieć cztery poziomy. Wtedy do dyspozycji mamy cztery specjalne ataki, zużywające odpowiednią ilość tej mocy. Najsłabsze są raczej mało efektywne, ale późniejsze pozwalają na wezwanie strażników (coś jak Summony w „FFVII"), podwójne rzucenie czaru, podwójny atak lub super strzał. Warto nadmienić, że każda z trzech postaci ma odmienny sposób walki. I tak Rudy nie umie czarować, za to doskonale posługuje się różnymi gadżetami. Jack walczy techniką Fast Draw, dzięki której jego miecz wykonuje wiele efektownych ataków (są typowo ofensywne ale i leczące). Natomiast Cecilia jest typową czarodziejką – w swojej księdze może posiadać kilkadziesiąt zaklęć; mamy więc zaklęcia ofensywne (ogień, woda, ziemia itd.), defensywne (leczenie, tarcze), czary ingerujące w statystyki graczy i przeciwników (osłabianie, spowalnianie, usypianie) i czary pomocnicze w podróży (teleport, ucieczka do wyjścia z lochów, niewidzialność itp.).

Grafika, Czyli Zeldowatość Stosowana

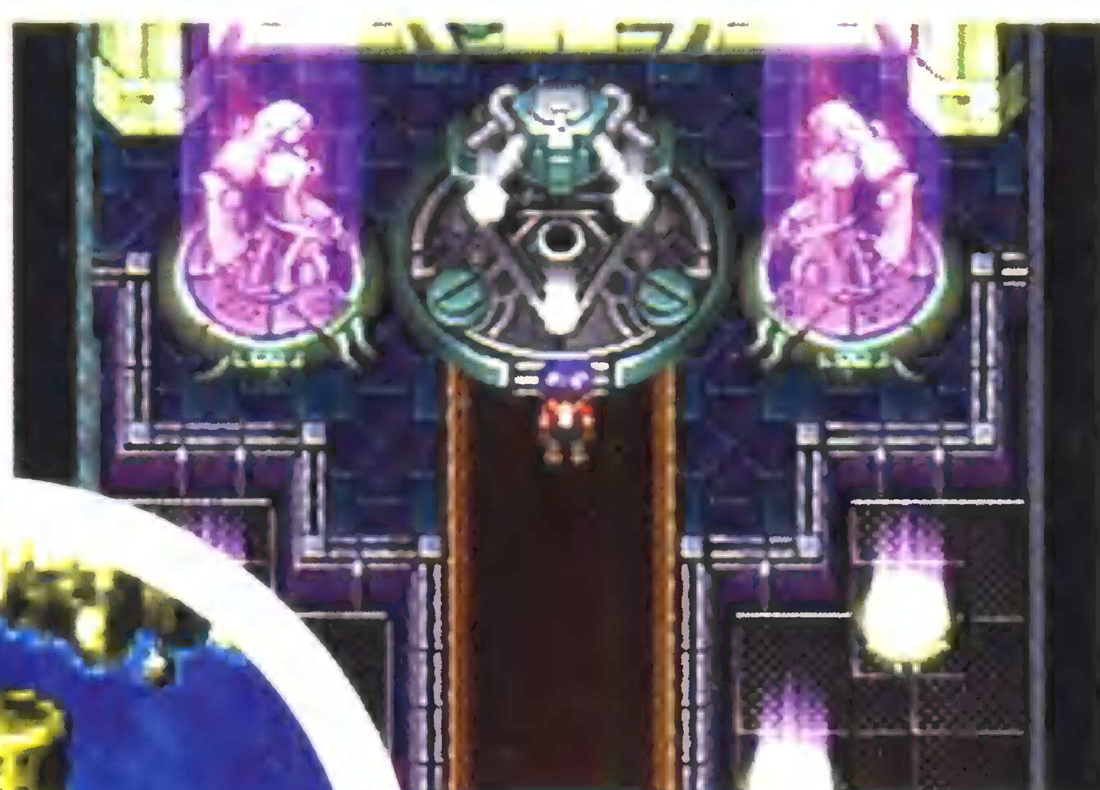
Wszystkie ekrany poza ekranem walki są dwuwymiarowe i utrzymane w stylu znanej ze SNESa „Zeldy".













Postacie są małe, mają krótkie nóżki, wielkie główki i śmiesznie się poruszają. Widok jest z góry i trochę z boku, co pozwala na dokładnie ukazanie wszystkich przedmiotów i szczegółów przedstawianego świata. Ładnie wyglądają szczególnie krajobrazy w czasie wypraw – lasy, jaskinie, lochy wszystko bardzo sugestywnie oddane. Takie dodatki jak ruchome tło, odblaski ognia na ścianach itp. tworzą przyjemne dla gracza środowisko. Wspomniałem już, że w czasie walk obserwujemy akcję z ruchomych kamer. Wtedy grafika jest trochę gorsza – widać spore piksele w tle, postacie zbudowane są z dużo mniejszej liczby poligonów niż w „FFVII", przez co czuje się pewien niedosyt. Trzeba jednak pamiętać o tym, że gra w Japonii ukazała się jeszcze przed „FFVII", co w pewnym sensie usprawiedliwia te niedoróbki. Niczego nie można za to zarzucić intro gry. Jest zrobione wspaniale, jest typowym filmikiem mangowym i choć osobiście nie znoszę mangi, to intro szalenie mi się spodobało. Zadecydowała o tym głównie

Muzyka, Czyli Gitara i Śpiew

Jeśli rzucisz teraz okiem na ocenę muzyki w tabelce poniżej, to zobaczysz, że jest ona bardzo wysoka. Nic dziwnego, muzyka jest świetna, nastrojowa, klimatyczna i bardzo melodyjna. Melodia towarzysząca intro jest najlepszą jaką w życiu słyszałem i przyznam się, że odsłuchuję ją całą za każdym razem, gdy siadam do gry. Wiele dobrych kawałków posłuchamy także podczas podróży po krainach – inne w ciemnych jaskiniach, obszernych lasach i pokojach pałaców. Najlepsze melodie spotkamy jednak podczas pojedynków z bossami, szczególnie z Zedem. Pierwszorzędne połączenie country i hiszpańskich rytmów nie pozwala się skupić na pojedynku. Warto też wspomnieć, że muzyka często współgra z akcją na ekranie. Jej linia melodyczna zmienia się w zależności od sytuacji bohaterów. Zaryzykuję stwierdzenie, że muzyka jest w wielu przypadkach lepsza niż w osławionym produkcie SquareSoft. Jedynie do czego można się przyczepić, to utwór odgrywany podczas walki z normalnymi przeciwnikami – jest trochę dziwny i po pewnym czasie trochę denerwujący.

Grywalność, Czyli Dziura w Życiorysie

Od razy na wstępie tego akapitu muszę stwierdzić, że jest to odczucie towarzyszące raczej tylko fanom gatunku. Ludzie którzy nie lubią gier RPG raczej nie będą zachwyceni. Pozostałych jednak czeka około 50 godzin dobrej zabawy. Gra jest dość długa, jednak o długości grania decyduje przede wszystkim zróżnicowany poziom zagadek. Jest ich bardzo dużo, są ciekawe (zazwyczaj logiczne, choć zdarzają się wyjątki) i dają dużo satysfakcji z ich poprawnego rozwiązania. Ich poziom trudności jest bardzo różny – są banalne i są takie, nad którymi spędzisz wiele godzin i czasem dopiero rozwiązanie w jakiejś gazecie może pomóc (polecam solucję w naszym nowym piśmie PSXFAN w drugim numerze wyciśniemy z gry wszystko, co się da). Uważam jednak, że gra nieprędko Ci się znudzi i każda godzina spędzona z nią będzie przyjemna.



Zakończenie, Czyli Koniec Tekstu

Ponieważ jestem gorącym fanem tego typu gier, więc polecam ją wszystkim, którzy lubią ten gatunek. Zdaję sobie sprawę, że nie jest to produkcja na miarę „Final Fantasy", tym niemniej jest warta spędzenia nad nią tych kilkudziesięciu godzin. Osobiście stawiam grę wyżej, niż opisywaną w tym numerze „Alundrę", ze względu na ciekawsze zagadki i większą liczbę elementów RPG – nie jest to bezmyślne wymachiwanie mieczykiem, za które nie dostajesz żadnego doświadczenia itp. Na zakończenie pragnę podziękować firmie Sony Poland, za dostarczenie nam pierwszej kopii gry w wersji PAL, dzięki czemu macie pewność, że to co piszę nie jest testem na podstawie pirackich wersji NTSC, co miało miejsce w pewnym, konkurencyjnym czasopiśmie (prawie rok wcześniej). Tym optymistycznym akcentem kończę i serdecznie zapraszam do grania.

Baron Jack



Grafika 72% Grywalność 90%
Oryginalność 68% Dźwięk 96%

Jedna z lepszych gier RPG na rynku. Może nie jest najpiękniejsza graficznie, ale nadrabia grywalnością.

WERDYKT 85%

Incoming



Ostatnio powstaje coraz więcej przereklamowanych gier, które w zapowiedziach przedstawiane są jako super, hiper produkcje ze wspaniałymi efektami graficznymi czy też jakimiś nowatorskimi rozwiązaniami. Czy tak jest też z „Incoming", który zapowiadany i reklamowany był bardzo hucznie?

INFO

Wydawca:	Rage Software
Producent:	Rage Software
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 16MB RAM, Karta 3D, Win95



Fabuła nie jest mocną stroną tego programu. Mianowicie naszą planetę nagle zaatakowały hordy obcych, wyposażonych w bardzo nowoczesną technikę. Zaatakowali Ziemię naraz w kilku różnych jej zakątkach. Ludzkość zareagowała na to natychmiastowo. Wszystkie państwa połączyły swoje siły i razem stanęły do obrony ludzkości. Ty, graczu jesteś jednym z tych żołnierzy, którzy gotowi są poświęcić życie w zamian za uratowanie Świata. Huh..., no i co wy na to? Autorzy mogliby się pokusić o coś lepszego, chociaż z drugiej strony do zwykłej zręcznościówki taka fabuła to minimalne minimum. Zaraz, zaraz, czy ja powiedziałem.

Zwykła Zręcznościówka?

Jak już wspomniałem, wcielamy się w zwykłego żołnierza. Naszym najważniejszym zadaniem jest eliminacja wszystkich obcych form życia na jakie się natkniemy. Eliminować Obcych będziemy na różne sposoby. Raz będziemy siedzieć w stacjonarnym – potężnym działku obrotowym, z dwiema lufami o średnicy kuli armatniej, wystrzeliwującymi kilka śmiercionośnych pocisków w ciągu sekundy, a innym razem będziemy jeździć czołgiem. Będziemy mieli też możliwość latania śmigłowcami lub myśliwcami. Oczywiście nie ma tu mowy o jakiejkolwiek symulacji. Jazda czołgiem lub obsługa działka ogranicza się do 5-6 klawiszy. Lot śmigłowcem to już 7-8 klawiszy. Nie jest to jednak wadą, zwłaszcza, że mamy tu do czynienia ze zręcznościówką. Główny ekran gry jest bardzo przejrzysty. Centralną jego część zajmuje oczywiście celownik. Lecąc lub jadąc, podczas gdy na ekranie pojawi się jakikolwiek pojazd obcych, natychmiast zostaje on namierzony i obramowany. W dolnej części ekranu został umieszczony radar, dzięki któremu możemy mieć pod kontrolą wszystkie statki obcych. Dostępny jest też wskaźnik tzw. waypointów, który informuje nas, gdzie mamy w danej chwili się kierować.





Arsenał dostępnej broni nie jest zbyt pokaźny. To, czym strzelamy do wroga uzależnione jest od tego, w jakim pojeździe aktualnie się znajdujemy. Ogólnie broń możemy podzielić na słabszą i niekierowalną (tak jak w zwykłym działku), lub mocniejszą i kierowalną (czyli pocisk sam leci za obramowanym obiektem). Pojazdy obcych to najczęściej małe myśliwce lub typowe latające spodki. Często spotyka się też różne pojazdy naziemne, takie jak czołgi czy transportery. Czasem można spotkać potężne latające bombowce i transportowce eskortowane przez hordy myśliwców. Oczywiście nasza broń ma skuteczność uzależnioną od typu maszyny, do której strzelamy. I tak na przykład najłatwiej jest zestrzelić małe myśliwce, a znacznie trudniej bombowce. Poziom trudności jest dość wysoki. Jednak zgodnie z powiedzeniem „trening czyni mistrza", im dłużej będziemy grali, tym lepiej będzie nam szło. Nie mniej trzeba jednak przyznać, że na początku trochę trudno jest się rozkręcić, ale nie jest to wadą. Gdy by gra była zbyt prosta, to na pewno traciła by dużo na atrakcyjności. Na początku, przed przystąpieniem do właściwej rozgrywki, mamy do wyboru albo pojedyncze misje, albo rozpoczęcie całej kampanii. Misje nie są zbyt zróżnicowane. Generalnie wszystkie sprowadzają się do tego samego: podleć do wyznaczonego waypointu, zestrzel wszystkich obcych (ewentualnie ochroń jakąś zaatakowaną jednostkę), leć do następnego waypointu, zestrzel coś tam i wracaj. Czasem jednak mamy jakieś urozmaicenia. Na przykład trzeba zabrać z pola walki uszkodzony pojazd. Zostaje on podwieszony pod nasz śmigłowiec, a my musimy przetransportować go w jakieś bezpieczne miejsce. Godnym odnotowania jest fakt, że z takim balastem śmigłowiec zachowuje się troszkę inaczej (jednak jest tu troszkę realizmu). Na teren działań składają się głównie tereny górzyste, w których gdzieniegdzie można spotkać jakieś zabudowania (fabryki, bazy itp.). Tereny, po których się poruszamy czasem mogą męczyć pewną monotonią, gdyż ich wygląd, mimo że wspaniały, jest przez długi okres zawsze taki sam. Trzeba jednak przyznać, że po pewnym czasie, w miarę postępów w grze, czeka nas miłe zaskoczenie. Wygląd, ukształtowanie i kolorystyka terenu w końcu się zmienią. Dobra, przyszła pora aby powiedzieć Wam o czymś, co z tej gry czyni grę niezwykłą. Tym czymś jest

Ekstremalnie Piękna

oprawa graficzna. „Incoming" jest grą nowej ery, podobnie jak „Forsaken", „Quake 2" czy „Unreal". We wszystkich wyżej wymienionych produkcjach najlepszą ich cechą jest grafika. To, co generowane jest w czasie rzeczywistym przez engine „Incoming", z powodzeniem mogłoby posłużyć jako efekty specjalne







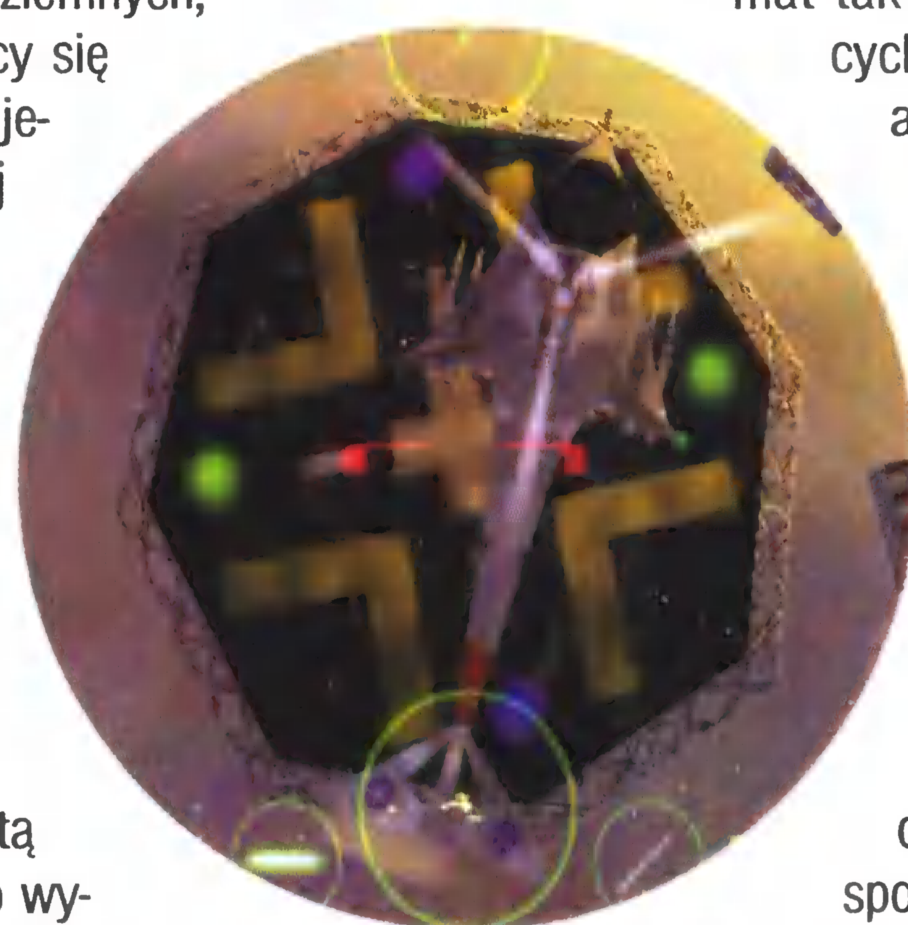




do niejednego filmu. Chodzi mi tu przede wszystkim o piękne, dynamiczne oświetlenie. Na przykład, gdy ktoś wystrzeli w naszym kierunku czerwoną smugę lasera, to rozświetla ona ślicznie górzyste okolice. Nie mniej piękne są rozmaite eksplozje. Po trafieniu w jakiś obiekt, wybucha on w pięknej kuli ognia. Obiekty, zarówno lądowe jak i powietrzne są skonstruowane z ogromnej liczby wielokątów. Mało tego – wszystkie one pokryte są bardzo szczegółowymi teksturami wysokiej rozdzielczości. Efekt? Myśliwce obcych wyglądają bardzo podobnie do tych, które super stacje graficzne godzinami tworzyły do filmu „Independence Day". To samo tyczy się spodków powietrznych, transportowców, bombowców, czołgów. Równie ciekawie przedstawiają się obiekty naziemne: wielkie kominy, radary kuliste, wieżyczki i inne



różne zabudowania. I jeszcze coś. Jak już wspomniałem, trafieniu w jakiś obiekt towarzyszy piękna eksplozja. Ale to nie wszystko. Dany obiekt nie znika tak po prostu z krajobrazu, jak to często ma miejsce w innych grach, tylko rozpada się na czynniki pierwsze. Przykładowo, trafiona wieża łamie się w pół, a następnie z impetem wali się na ziemię, a latający spodek ciągnie za sobą ognistą smugę, by po spadnięciu na ziemię rozpaść się na drobne kawałki. Nie wspomniałem jeszcze o takich efektach jak refleksy (odbicia lustrzane) na niektórych obiektach naziemnych, czy bardzo realistyczny, ciągnący się za rakietą dym. Mógłbym pisać jeszcze wiele, wiele o tej pięknej grafice – ale po co? To trzeba samemu zobaczyć. Nawet screeny, które widzicie na tej stronie nie są w stanie ukazać tej orgii świateł, eksplozji i tym podobnych efektów, a przecież do tego dochodzi bardzo płynna animacja, bez której gra by na pewno wiele straciła. Ale jest też jedno ale. Pewnie się zresztą domyślacie. Tak, zgadliście – to wymagania sprzętowe. Testowałem grę na dwóch różnych konfiguracjach: na Pentium II 233 z 32 MB RAM i 3dfx'em, oraz na zwykłym P166MMX, 24MB RAM, 3dfx. Różnice wbrew pozorom były niewielkie. Ujawniały się dopiero wtedy, gdy na ekranie pojawiała się bardzo dużo obiektów. Wtedy mój P166 zaczynał się nie wyrabiać i prędkość schodziła do jakichś 10 klatek (chociaż po chwili wszystko wracało do normy). Lepiej było na PII, na którym spowolnienie animacji było prawie niezauważalne. Jednak, ogólnie rzecz biorąc owe P166 wystarczy. W sumie to procesor nie ma tak wielkiego wpływu na prędkość animacji jak ilość zainstalowanej pamięci. Nawet na 32 megsach gra nieustannie(!) korzystała z dysku. Jednak, jeżeli mamy szybki dysk, to spowolnienia animacji są prawie nie zauważalne. Gorzej, jeżeli dysk jest wolny... Jeśli chodzi o dźwięk, to jest on zrobiony na dosyć przeciętnym poziomie, choć trzeba przyznać, że muzyka jest skomponowana bardzo ładnie i pasuje klimatem do tego, co aktualnie dzieje się na ekranie.



Na Zakończenie

pragnę powiedzieć, że gdyby nie grafika, to gra byłaby produkcją dość przeciętną. Bo przecież schemat tak oklepany, jak strzelanie do obcych statków kosmicznych, które zaatakowały ziemię, jest już trochę nie na czasie. Tak więc owa grafika sprawia, że jestem w stanie przymknąć oko na wszystkie, bądź co bądź drobne, wady, takie jak monotonne misje i niezbyt zróżnicowany obszar na którym dzieje się akcja. Muszę nawet przyznać, że po takiej kampanii reklamowej poprzedzającej wydanie „Incoming", spodziewałem się takiego właśnie produktu. Grę polecam wszystkim fanom zręcznościówek i nie tylko. Ale uwaga – zanim nabędziecie grę, zaopatrzcie się co najmniej w P166 z 3dfx'em i duuużą ilością RAMu. ***Krzysiek***

Grafika 96% Grywalność 81%
Oryginalność 65% Dźwięk 80%

Tak piękna grafika sprawia, że jestem w stanie nawet przymknąć oko na drobne wady i polecić Wam z czystym sumieniem.

WERDYKT **82%**







INFO	
Wydawca:	Activision
Producent:	Luxoflux
Data wydania:	Lipiec
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Vigilante 8

Activision chyba zasmakowała się ostatnio w latach siedemdziesiątych. Po serii gier „Interstate'7x" postanowiła zaatakować także PlayStation swoim nowym produktem.

Z pierwszych zapowiedzi prasowych, o których mogliście przeczytać w numerze 5/98 Gier Komputerowych, zapowiadała się niezła gierka. Osobiście lubię tego typu giery, więc czekałem z zapartym tchem, aby tylko autorzy czegoś nie zrąbali. Gdy bezpośrednio od firmy Activision przyszedł złoty krążek z grą, bezzwłocznie trafił do redakcyjnej, niebieskiej konsoli i nie wychodził z niej przez dłuuugi czas. No dobrze, zacznijmy od początku.

Pewnego razu na Dzikim Zachodzie

Historia gry jest nieźle pomyślana. Świat przeżywa kryzys paliwowy i jedynie Stany Zjednoczone stawiają opór monopolistycznej organizacji naftowej OMAR. Organizacja ta skupia skorumpowanych polityków, żądnych władzy i przede wszystkim pieniędzy, których mogą zarobić góry, jeśli uda im się podporządkować oporne państwa. W celu całkowitego podporządkowania USA, postanawiają wynająć bandytę o imieniu Sid Burn. Oferują mu 100 mln $ za doprowadzenie amerykańskiej gospodarki naftowej do ruiny poprzez wysadzanie i niszczenie strategicznych obiektów. Sid postanawia więc zebrać najlepszych ludzi i tworzy bandę zwaną Kojotami. Gdy ich akcje zaczynają przynosić skutek, inna grupa ludzi (chyba jacyś patrioci;) postanawia stworzyć drugą grupę o nazwie Vigilanties. Rozpoczyna się walka i tylko Ty zadecydujesz, kto zatriumfuje.

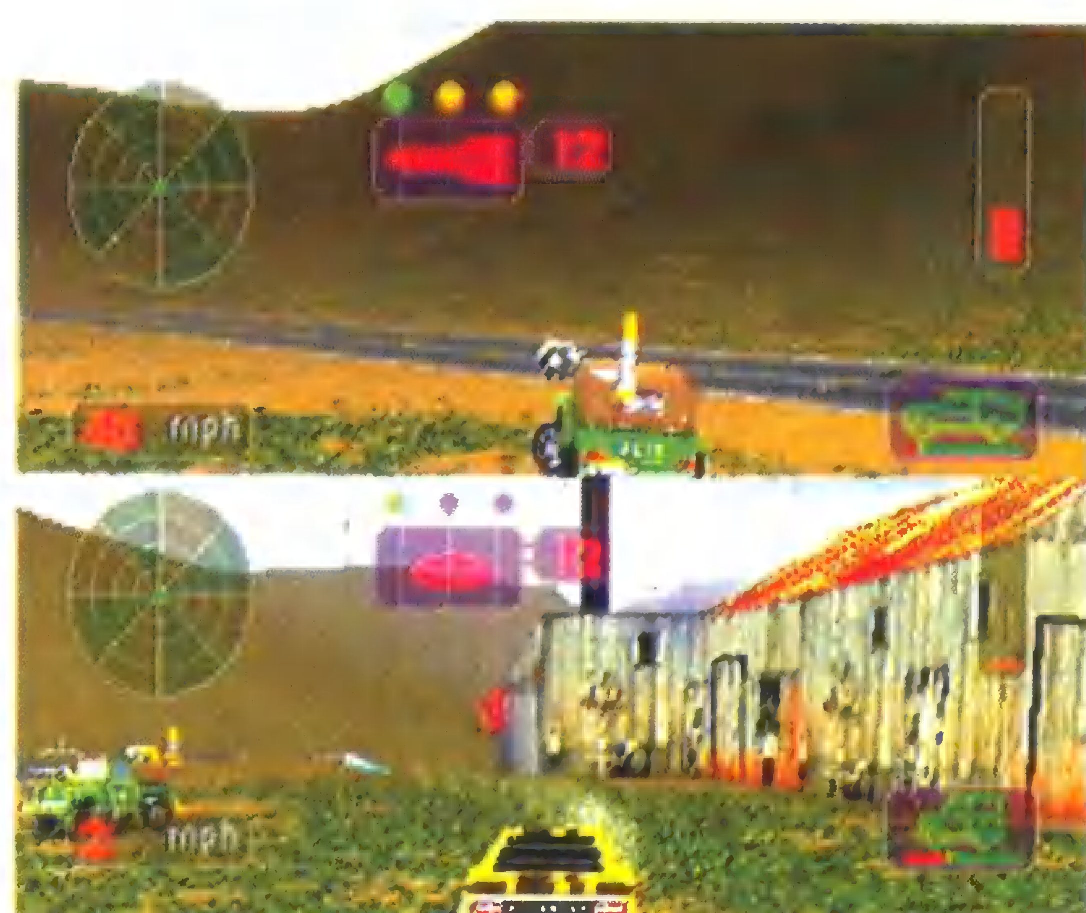
Co my tu mamy?

Ty, drogi Czytelniku, wcielasz się w jednego z przedstawicieli dowolnego gangu i musisz wykonać szereg misji, aby doprowadzić do zwycięstwa dobra (lub jeśli wybrałeś Kojoty, zła). Musisz ukończyć cztery misje o rosnącym stopniu trudności i liczbie przeciwników. Ponieważ każdy z gangów liczy sobie sześciu członków, więc czekają Cię co najmniej 24 misje bojowe. Ponadto można rozegrać arcadowy pojedynek z wybraną liczbą przeciwników, a także pograć z drugim graczem. Może to być zabawa w rodzaju klasycznego deatmatchu, lub „dwaj przeciw wszystkim". Ponadto dostępne są klasyczne ustawienia, jak choćby poziom trudności, ustawienia muzyki i efektów dźwiękowych i obłożenia pada.

Jeżdżące maszyny śmierci

Każdy z pojazdów w grze nie tylko inaczej wygląda, ale także ma inne cechy. Różnią się prędkością, łatwością sterowania oraz pancerzem. Ponadto każda postać, oprócz standardowych broni ma także broń specjalną, właściwą tylko dla siebie. Są to zazwyczaj strasznie śmiercionośne zabawki, potrafiące zniszczyć i połowę pancerza lub spowodować inne skutki (chwilowe zepsucie silnika, podrzucanie do góry itp. Ponadto w grze zastosowano tzw. Total. Jest co coś podobnego do Fatality i wykonuje się je za pomocą specjalnych broni, gdy przeciwnik stracił cały pancerz. Wtedy odpalamy specjala i nasz wróg ginie w bardziej efektowny sposób. Wracając do broni, to jest ich 5 rodzajów. Mamy więc rakiety (kierowane i niekierowane), spore działo, miny drogowe oraz samonaprowadzający moździerz. Co ciekawe, każda z wymienionych zabawek ma także po dwa „ciosy specjalne". Po wykonaniu prostej kombinacji klawiszy (np. góra, dół, góra, R2 mając Bull's Eye Rockets wystrzelamy wszystkie naraz, załatwiając każdego przeciwnika na miejscu), odrywamy dodatkowe możliwości drzemiące w naszych broniach. Jeśli dobrze opanujesz te umiejętności, to w bezpośredniej walce nie będziesz miał sobie równych. Ponadto znajdziesz kilka dodatków, które znacznie ułatwią potyczki – czasową osłonę, zakłu-







cacz radaru, wzmacniacz broni lub klucz francuski (częściowa reperacja pancerza). Na wyposażeniu każdego wózka jest też oczywiście karabin maszynowy dużego kalibru z nieskończoną amunicją, który jest także dobrym dodatkiem do pozostałych broni.

It's a different world...

Moim zdaniem, autorom plansz, na których odbywają się pojedynki, należą się duże brawa. Nie tylko są bardzo zróżnicowane i w pełni interaktywne, ale także ich wykonanie nie pozostawia nic do życzenia. Wszystkich obszarów jest aż 12, z tym, że dwie z nich są ukryte. Warto zwrócić uwagę na ich spore zróżnicowanie – od błyszczącego neonami Las Vegas, poprzez dzikie prerie i pola naftowe Teksasu aż do śnieżnych zboczy Kolorado i sadów pomarańczowych południowej Kalifornii. Autorzy postanowili dać graczowi pełną swobodę w destrukcji otoczenia, więc każdy budynek, drzewo, ogrodzenie, tablice można zniszczyć. Czasem zrobisz to dla zabawy, czasem specjalnie, tak, aby przeciwnik został potraktowany falą uderzeniową po wybuchu stacji benzynowej. Doskonałym pomysłem jest umieszczenie ukrytych lokacji i pewnych specjalnych dodatków pomagających w rozgrywce. Można więc przejechać się kolejką linową w górach lub sterowcem nad dachami kasyn w Las Vegas. Nie tylko będziesz chwilowo trudny do trafienia przez wrogów, ale także zbierzesz masę przydatnych przedmiotów. Najważniejszy jest jednak klimat plansz. Od początku czujesz się, jakbyś był tam i przeżywał z bohaterami gry ich przygody. Realizmu dodają także pewne naturalne przeszkadzajki, typu tornado na pustyni, jadący pociąg, wielkie fale, samoloty na lotnisku i wiele innych.

Jak cię widzą...

Grafika w „Vigilante 8" nie jest wcale jakimś majstersztykiem, choć nie można jej zarzucić niewyraźnych sylwetek samochodów, czy nieciekawych krajobrazów. Jest co prawda w niskiej rozdzielczości, ale bogactwo szczegółów i kolorystyka otoczenia nie pozwalają się skupić na drobnych niedoróbkach graficznych. Animacja jest płynna i szybka, a poligony rzadko się „rozchodzą". Wszystkie pojazdy są bogato teksturowane, a podczas zniszczeń widać wszystkie zgniecenia i zniszczenia w karoserii. Dobre wrażenie robią także efekty świetlne, szczególnie wybuchy i efekt tzw. lens flary (podobny do soczewek w filmach). Niby są to szczegóły, ale jednak cieszą i wydatnie wpływają na całość. Bardzo przypadła mi do gustu oprawa dźwiękowa produktu. Dobrze dobrane ścieżki muzyczne i niezłe efekty destrukcji samochodów pozwalają się jeszcze bardziej wczuć w atmosferę gry (szczególnie, jeśli masz konsolę podłączoną do wieży stereo!). Cieszy też fakt, że wszystkie melodie zapisane są w formacie audio, przez co zawsze można ich posłuchać na domowym zestawie Hi-fi.







Playability

Jeśli lubiłeś „Twisted Metal", a dodatkowo nie przeszkadzają Ci goście w afro na głowach i panienki wytapetowane na twarzach, to gra Ci się spodoba. Oferuje bowiem dużo wyżywki, nieskrępowanej regułami i niepotrzebnymi ograniczeniami – pełny wyciskacz adrenaliny dla prawdziwych hardcore'owców. Ponieważ jednak poziom trudności został odpowiednio dobrany, każdy, nawet zupełny amator w tego rodzaju grach, spędzi kilka godzin przed ekranem z wypiekami na twarzy. Warto też dodać, że gra jest kolejnym produktem korzystającym z zalet Dual Shock'a – analogowego pada z funkcją Rumble. Wrażenie jest niezłe i cieszy posiadaczy tego ciekawego urządzenia. Podsumowując, gra jest produktem bardzo udanym. Pozwala pozostać przy konsoli na długie godziny, a ciekawe pomysły autorów i dopracowanie krajobrazów nie pozwalają się od niej oderwać.

Baron Jack



Grafika 80% Grywalność 90%
Oryginalność 60% Dźwięk 88%

Bardzo udane połączenie „Twisted Metal" i „Interstate'76" w konsolowym wydaniu. Nie pożałujesz wydanych pieniędzy.

WERDYKT 87%

Spec Ops: Ranger









Spec Ops to inaczej mówiąc operacje specjalne. Do takich zadań przystępują tylko najlepiej wykwalifikowani żołnierze świata. Na pewno każdy słyszał o grupach takich jak rosyjski „Specnaz", amerykański „Rangers", czy też angielski SAS. Właśnie nam przyjdzie wcielić się w dowódcę amerykańskich Rangers'ów.

INFO

Wydawca:	**Take 2**
Producent:	**Zombie**
Data wydania:	**Tel.**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**CD-Projekt**
Platforma:	**PC, PSX**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 166 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

To właśnie oni głównie wykonują zadania specjalne, takie jak np. odbicie zakładników czy jakiekolwiek akcje sabotażowe na tyłach wroga. Prawdziwi twardziele.

Najnowsza produkcja Zombie/RipCord to wspaniała strategiczno-zręcznościowa (z większym naciskiem na elementy zręcznościowe) giera, nie tylko dla fanatyków wszelakich militarii. Pierwsze skojarzenie po zagraniu w „Spec Ops" to to, że jest to ulepszona wersja staruteńkiego „Seal Team'a". Nic bardziej błędnego. Tam akcja rozgrywała się jedynie w Wietnamie, gdzie dowodziliśmy drużyną wielu żołnierzy, przy czym musieliśmy nieźle napracować się nad strategią posunięć naszych podopiecznych. W „Spec Ops" natomiast akcja rozgrywa się na całym świecie – wpierw na terenie tundry rosyjskiej, gdzie walczymy z grupami Specnazu, potem akcja przenosi się na tereny Kolumbii, po czym znajdziemy się w Północnej Korei, a przed nami zostanie jeszcze kilka scenerii...

Właściwie to już dawno nie było tak fantastycznej gierki jak „Spec Ops". Bardzo dobrze się składa, że autorzy postawili głównie na maksymalną zabawę, rezygnując z elementów strategicznych. To nie znaczy, że mamy nie myśleć podczas wykonywania misji, ponieważ mamy od cholery gunów i możemy wszytkich porozwalać. Niestety, liczy się czas. Dla powodzenia naszej misji ważna jest każda sekunda nieuchronnie odliczającego zegara. Ile to razy zabrakło mi tych kilku sekund, które poświęciłem wcześniej na zabawianie się w Rambo (czytaj: bieg przez pole i napieprz... wszystkiego co się rusza)... Jak widać trzeba główkować i to naprawdę sporo. Kluczem do powodzenia misji jest dokładne przestudiowanie głównych celów i odpowiednie dobranie żołnierzy. Tak nawiasem mówiąc, to nasz oddział składa się z dwóch komandosów. Jak widać odpowiednie dobranie każdego z nich jest bardzo ważnym elementem. Zresztą wcale nie mamy tak strasznie trudnego wyboru: możemy wziąć (a raczej zawsze musi być) snajpera z karabinem M4 + luneta snajperska, oraz kilka ładunków wybuchowych, a także kolesia z wielką giwerą, czyli M60 + kilka granatów. Podczas bardziej dyskretnych akcji (sabotaż, zabójstwo jakiegoś szefa, czy też zwykłe wysadzenie w powietrze jakiegoś celu) przydałoby się trochę ciszy. Chodzi mi o to, że należałoby uzbroić naszych komandosów w MPK z tłumikami, które są naprawdę dobrymi pukawkami.

Tak zgrubsza prezentuje się fabuła gierki. Czas teraz wspomnieć co nieco o sterowaniu żołnierzami. Jest ono naprawdę proste i składa się z kilku klawiszy: kursory + shift, alt i control. Dzięki kombinacji tych klawiszy można chodzić, biegać, czołgać się, leżeć, strafować oraz turlać się (jeśli coś pominąłem to sorry). Sterowanie jest przejrzyste i bardzo łatwe do opanowania, za co chwała autorom. Wspomniałem już o tym, że oddział składa się z dwóch żołnierzy. Kiedy my kierujemy jednym z nich, drugi powinien osłaniać nam tyłek, jednak tak nie jest. Dlaczego? Ponieważ po wydaniu odpowiednich rozkazów (trzy komendy: Fire'em up, Move up, oraz follow me) koleś owszem pomaga nam, jednak gdy dotrze do jakiejś



s Lead the Way



przeszkody nie może jej ominąć – staje przed nią i nie wie co zrobić. Jest to dosyć wku... i uciążliwe, ponieważ z założenia on nam powinien pomagać, a nie my przełączać się na niego i ręcznie wyprowadzać go na drogę. Niestety, za ten błąd wielki minus, ale nie zmienia to faktu, że giera jest naprawdę świetna i ma doskonały klimat. Atmosfera pola walki jest po prostu wszechobecna – wrzaski rannych, krzyki naszych Rangersów, odgłosy detonujących się min lub bomb, co chwila przelatujace serie z karabinów. Słowem klimacik jest genialny. Ale skoro tak ciągle gadam o tym klimacie, to trzeba wspomnieć o oprawie audiowizualnej programu, która gdyby była kiepska to by wcale nie tworzyła tak dobrej atmosfery. Rzut okiem na wymagania techniczne rozwiewa wszelkie wątpliwości: 3Dfx rulez! Bez dopalacza „Spec Ops" traci, i to naprawdę dużo. Zresztą aby to wszystko płynnie chodziło, „Spec Ops" należy odpalać na 166 MMX z 32 MB RAM, z Monsterem, bo inaczej będzie kiepsko. Ale w zamian za takie wymagania techniczne dostajemy rewelacyjną grafikę. Fantastycznie animowane sylwetki żołnierzy to chyba największy atut tej gierki. Każdy ruch, począwszy od szybkiego padu na ziemię, poprzez zmianę magazynku w spluwie, oraz rzucie granatem, jest zanimowany perfekcyjnie. To prawdziwa przyjemnośc patrzeć na ruchy żołnierzy. Świetnie wygląda także padający trup wrogów – efektownie wali w glebę, przewracając się przy tym. Ciekawie wygląda także palący się żołnierz – biega, drze się wniebogłosy, po czym upada i w pośmiertnej agonii próbuje zdusić płomienie tarzając się po ziemi. Równie dobrze wyglądają wybuchy – w końcu ktoś uwzględnił fakt, że jak wybuchnie materiał o sporej sile to fala wybuchowa zwali np. stojące nie opodal drzewa. I tak też to zostało zaimplementowane w grze. Wygląda to super!

Skoro napisałem już tyle o grafice, to warto wspomnieć też o krajobrazach, w których przyjdzie nam walczyć. Akcja rozgrywa się (na początku) w Rosji, w gęstych lasach tundrowych. Grafika jest po prostu fenomenalna – ciemno jak cholera, jedyne światło to lekka poświata księżyca wznoszącego się wysoko na niebie. Ukończenie tej misji brz noktowizora jest prawie niemożliwe... Jednym ze wspanialszych etapów jest misja rozgrywająca się w Kolumbii. W gęstej amazońskiej dżungli nic nie widać, a na dodatek pada deszcz. Jest to bardzo widowiskowe – nasi żołnierze noszą kapelusze przeciwdeszczowe, a sama animacja deszczu spływającego po postaciach, czy też po terenie jest po prostu nieziemska. Warto też wspomnieć, że w zależności od wykonywanego zadania, Rangersi noszą odmienne ubrania – jednym razem jest to panterka w kolorze khaki, a innym białe kombinezony maskujące przewidziane na akcję w Afganistanie...

Kilka słów o dźwięku, bez którego nie można by było wyczuć tego klimatu. Bardzo fajna muzyka przygrywa nam w czasie buszowania po menu. Natomiast w czasie samej akcji słyszymy tylko odgłosy z pola walki lub też samej dżungli. Efekt jest piorunujący – wyjący żołnierze, latające dookoła pociski artyleryjskie , czy też odgłosy wydawane przez zwierzęta zamieszkujące tereny zalesione, są po prostu przednie.

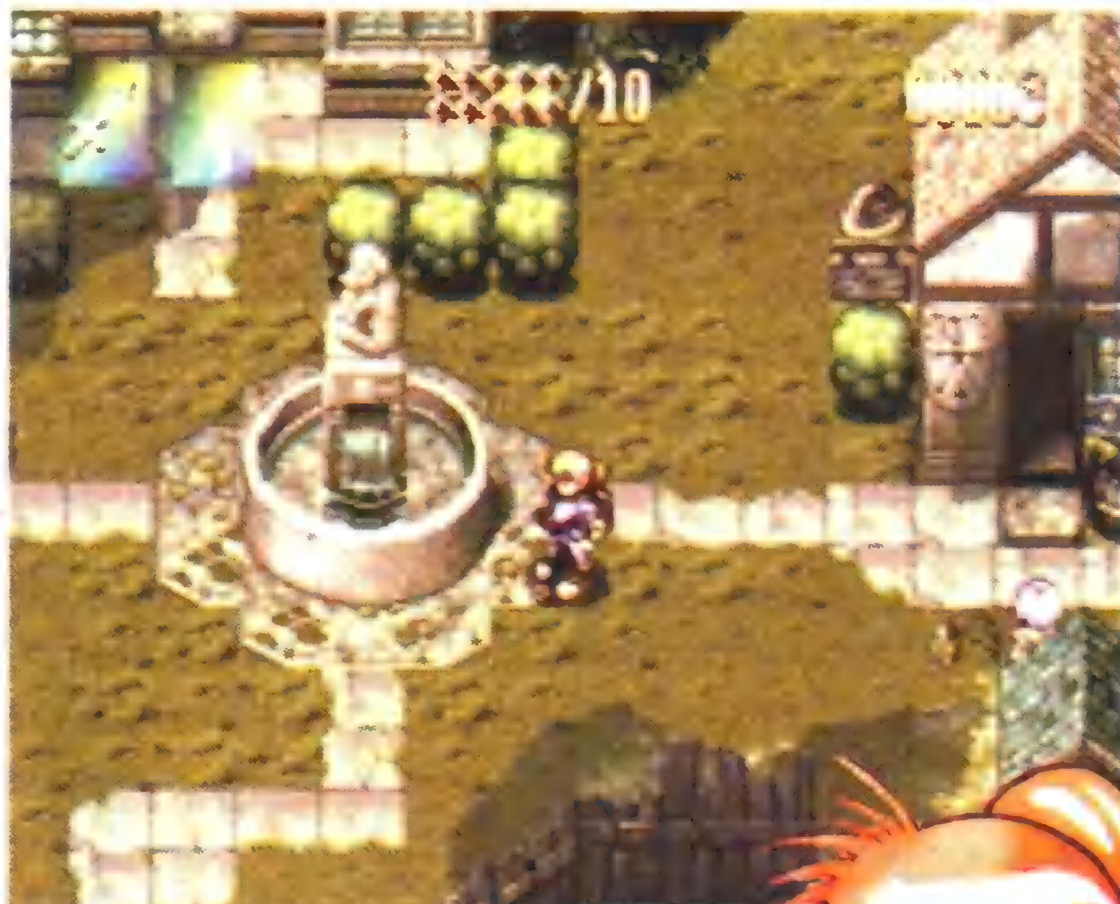
Generalizując, „Spec Ops" to gra na najwyższym poziomie. Wspaniała grafika, w połączeniu z dobrym udźwiękowieniem, oraz niebanalna fabuła, tworzą znakomitą całość. Z czystym sumieniem polecam ją wszystkim fanom dobrych strzelanin z elementami myślenia. A tak na marginesie – dawno nie widziałem już tak dobrze zanimowanej postaci palącego się człowieka. Polecam! ***Szycha***

Grafika 91% Grywalność 90%
Oryginalność 80% Dźwięk 85%

Świetna strzelanina, z widowiskową grafiką i niebanalnymi rozwiązaniami.

WERDYKT **91%**







Alundra



Alundra w zamierzeniu miała być RPG, a wyszła z niej zręcznościówka z elementami przygodowymi.

INFO

Wydawca:	Psygnosis
Producent:	Climax
Data wydania:	Już jest
Cena:	239.00
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Historia przedstawia się następująco: jako młody elf obdarzony zdolnością do wnikania do cudzych snów, wyruszasz w pełną niebezpieczeństw przygodę, dzięki której poznasz uroki sławy, miłości i cierpienia, stoczysz boje z niezliczoną ilością wrogów, i rozwiążesz masę trudnych zagadek, czyli można powiedzieć, że to co w prawie każdym RPG.

Grafika jest dwuwymiarowa, mimo że ręcznie rysowana wygląda przyzwoicie, co prawda nie można jej porównać do tej z „FF7" ale w lidze dwuwymiarówek zajmuje jedno z lepszych miejsc.

Natomiast muzyka jest chyba majmocniejszą stroną gry, zaraz obok scenariusza. Jest bardzo dobrze zrobiona i idealnie dopasowana do sytuacji w jakiej się aktualnie znajdujemy, innymi słowy nadaje klimat. Scenariusz jest także wart uwagi, choćby ze względu na fakt, że będziemy podróżować po snach co jest praktycznie nowością, nie spotykaną w innych tego typu grach.

Na pierwszy rzut oka gra jest bez zarzutu, chodzimy, rozmawiamy z ludźmi, walczymy z potworami, słowem - gramy. Jednak po dłuższej zabawie gra zaczyna się robić nudna i nieciekawa, zagadki denerwują swoją nielogicznością przez co często można się zaciąć i rzucić grę w kąt. Razi brak jakiej kolwiek magi, nasza postać nie zdobywa żadnych punktów doświadczenia, (co to za RPG, w którym nie można podnieść charakterystyk). Poza tym system walki jest bardzo zubożony i nudny (osobiście wolę rozwiązanie proponowane przez „FFVII" lub „Wild Arms"), jak już napisałem nie można używać magii, więc jesteśmy ograniczeni do używania miecza lub innej broni trzymanej w dłoni bohatera, jest zbyt łatwo wygrać przez co tracimy chęć do walki i walczymy tylko wtedy gdy musimy.

Podsumowując, każdy kto lubi japońskie RPG i nie przeszkadza mu zręcznościowy tryb walki może spokojnie zagrać w „Alundrę", jeżeli jednak wolisz walkę na tury i kochasz „Final Fantasy 7", nie sięgaj po produkt Climaxu.

Darek





Grafika 55% Grywalność 51%
Oryginalność 75% Dźwięk 80%

Nietpowa, bardziej zręcznościówka niż RPG.

WERDYKT 51%

INFO

Wydawca:	**SCEE**
Producent:	**SCEE**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**109.00**
Dystrybucja:	**Sony Poland**
Platforma:	**PSX**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

Spice World

W końcu doszło i do tego – najbardziej kontrowersyjny zespół ostatniego roku zagościł na Playstation. Zobaczcie co z tego wyszło.



Przez jednych wychwalany i uwielbiany, a znienawidzony przez innych – ot cała prawda o Spice Girls. Gdy jakiś czas temu dostaliśmy materiały prasowe do tej gry, to mocno się zdziwiliśmy. Pomijając fakt, że w redakcji za tym zespołem nikt nie przepada, to jeszcze wykonanie... Gdy od Sony Poland dostaliśmy gotową grę, postanowiłem przemóc niechęć i wziąć się za granie. Nie zważając na złośliwe docinki Jagda i Suicide'a, próbowałem swoich sił w świecie show biznesu. Gra jest bowiem połączeniem układanki i menadżera gwiazd pop-u. Najpierw musisz wybrać ofiar...(przepraszam) panienkę z grupy, którą chcesz kierować (wybór ma znaczenie tylko estetyczne) i udać się do studia nagrań, aby złożyć jeden z pięciu utworów. Wybrano najbardziej znane kawałki ("Wannabe", „Spice up your life" i inne) i podzielono je na dziewięć części. Trzeba je ułożyć tak, aby odtworzyć całość piosenki. Cała trudność polega jednak na tym, że pewne części utworów trzeba użyć kilkukrotnie, tak aby powstała pełna melodia, z refrenem i zwrotkami. I tu od razu wspomnę o jednej z wad gry – żeby ułożyć te kawałki, nie tylko trzeba mieć słuch, ale także znać na pamięć oryginalne wersje piosenek. Nie trudno się chyba domyślić, że miałem z tym dużo problemów. W nieszczęściu pomogła jedna znajoma, dawna fanka zespołu. Z jej pomocą udało mi się sklecić dwa najbardziej znane kawałki. Postanowiłem więc uczynić z nich użytek. Udałem się do studia, gdzie przyszło mi ułożyć układy taneczne dla piątki dziewczyn. Trzeba było się starać, aby pasowały one do rytmu melodii i były w miarę zróżnicowane. Od naszych postępów w tańcu zależą kolejne „przystanki" na drodze do sławy. Trzeba bowiem udać się do studia, gdzie układy zostaną zgrane, a potem do telewizji i oglądać, czy nasze dziewczyny osiągną sukces. Jeśli jesteś wyjątkowym fanem zespołu, to jako dodatek umieszczono na płycie obszerny (około 15 minut) filmik-wywiad ze Spice Girls. Odpowiadają one o swoim życiu, karierze, wywiadach, filmie itd. Jest to niegłupi przerywnik między kolejnymi układankami. I to już w zasadzie wszystko, o czym w rozgrywce warto wspomnieć. W kwestii grafiki niewiele jest do powiedzenia. Postacie dziewczyn są trójwymiarowymi karykaturami, które ciągle się do ciebie uśmiechają i śmiesznie się poruszają. Ekrany gry utrzymane są w dziwnych, lekko dyskotekowych kolorach. Na pewno nie jest to nic nadzwyczajnego. Warto natomiast wspomnieć o dźwięku. Pomijając sprawy gustu, jakość sampli, z jakich składają się poszczególne utwory są bardzo dobrej jakości i nie będzie problemów z ich poprawnym ułożeniem.



Teraz dochodzimy do ostatniej kwestii – grywalności. Od razu uprzedzam, że osoby uczulone na Spice Girls nie powinny nawet dotykać gry, bo się sparzą. Dla fanów grupy jest to pozycja prawie obowiązkowa. Dlatego przyjemność z zabawy jest dyskusyjna, gdyż zależy od gustu. Na uwagę zasługuje duża prostota obsługi, zabawna forma przedstawienia kariery i ogromna oryginalność produktu. Cieszy mnie, że wreszcie wymyślono coś nowego, choć wolałbym aby zmieniono temat gry, czyli zespół. A tak na hasło „Girl Power!" doznaję zjawiska zwanego reflux, które do przyjemnych nie należy.

Baron Jack







Grafika 50% Grywalność 70%
Oryginalność 98% Dźwięk 85%

Bardzo oryginalne połączenie układanki i muzyki Spice Girls. Warto zobaczyć.

WERDYKT 75%







Outwars

„Outwars" to genialna gra z gatunku TPP (third person perspective). Kiedy pierwszy raz ją uruchomiłem, o mało zdechłem przed monitorem. DOSŁOWNIE! Aż tak dobry jest „Outwars"!



Microsoft swym systemem Wingrozem opanował rynek softu. Teraz pazerny Billy Gates próbuje swych sił w grach. Trzeba przyznać, że wychodzi mu to całkiem nieźle. Takie gry jak: „Age of empires", „Close Combat 2: A bridge too far", „Monster Truck Madnes" czy „Flight Simulator 98" na długo zadomowiły się na HaDDekach graczy. Co prawda zdarzały się niewypały (np. „Deadly Tide"), ale były to produkcje nieliczne. Kiedy w moje łapiątka (rządne gier, klawiatury i mychy) wpadł „Outwars", miałem mieszane uczucia co do tej gry. Niezbyt czytelne screeny na opakowaniu, banalna fabuła skutecznie zniechęciły mnie do zagrania (zwłasza, że miałem do zaliczenia biologię :[). Na szczęście pozory mylą. Po odpaleniu pojąłem w jak wielkim byłem błędzie.

The neverending story...

Już rutyniarsko, swój wywód zacznę od fabuły. Ludzie, już od setek lat szukali jakichkolwiek znaków od pozaziemskich istot (i tak wiemy, że żyją. Prawda jest gdzieś tam :]). Przeszukiwali wzdłuż i wszerz kosmos – niestety z marnym skutkiem. Podróż w inny wymiar w roku 2119 także nic nie przyniosła. Ludzie poddali się i zamiast szukania alienów, zajęli się kolonizowaniem planet. W roku 2194 łupem pada planeta Oasis (pierwsza w innym wymiarze). Wszyscy żyli sobie spokojnie, wyznając zasadę „love, peace and harmony". Aż do pewnego czasu, dokładnie 2283. roku, kiedy to grupa pozaziemskich istot zatakowała naszą oazę spokoju. Do walki z obleśnymi szumowinami z kosmosu zostaje przydzielona specjalna elita Marinesów. Nie są to jakieś zwyczajne pionki ze śmiesznym mundurkiem i malutkimi karabinkami. Nie, to by było zbyt piękne dla obcych. Tak zwani „Marine Jump Corps" to dobrze wyszkoleni komandosi (best of the best) ze specjalnym kombinezonem i jetpackiem, który pozwala na ominięcie najbardziej wysuniętych wyżyn. Ich kombinezon pozwala na załadowanie gigantycznej ilości broni, tworząc z żołnierza chodzący czołg. Ty, graczu wcielasz się w początkującego żołnierza. Jeżeli – wraz z towaryszami – zawiedziesz, nowe pokolenia już nigdy nie poznają co to „Quake 2" po sieci (a byłaby to wielka szkoda).



INFO

Wydawca:	Microsoft
Producent:	Singletrac Studios
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Microsoft Polska
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Kilka słów o intrze, które zostało zrobione według ostatnio modnej koncepcji (jak to stwierdził kol. Kayackash): „zero fabuły, sto procent totalnej rozpieruchy". Intro ma swój klimat. Kiedy oglądałem filmik u kumpla (Yo! Pozdrowienia dla Dariusza Sworsta i jego brata Grześka :]) na 17-to calowym monitorze i supernagłośnieniu, poczułem się niemal jak w kinie. Szkoda, że wejściówka jest taka krótka. Jest to chyba jedyna wada, gdyż grafika intra i oprawa muzyczna stoją na wysokim poziomie.

What is this?

We wstępniaku napisałem, że „Outwars" to gra TPP. Tak naprawdę to trudno stwierdzić, do jakiego należy gatunku, gdyż autorzy dali możliwość gry w trybie FPP. Osobiście, mimo iż jestem zwolennikiem gier FPP, grałem w trybie TPP. Czemu? Jest on znacznie praktyczniejszy, przede wszystkim gracz ma większą orientację w terenie, która przydaje się podczas lądowań. Oczywiście nie wyklucza to trybu drugiego. Wręcz przeciwnie. Uważam go raczej jako ciekawostkę niż prawdziwą jatkę.

„Outwars" podzielony jest na kilkadziesiąt zróżnicowanych misji. Przed każdą z nich zostaniesz odprawiony przez szefa Marines – kapitana Nathana Hacketta. Nim jednak przystąpisz do prawdziwej gry, będziesz musiał przejść specjlany trening. Jest on bardzo trudny (z resztą jak cała gra), przez co początkujący gracz może się zniechęcić. Sam się przyznam, że nad treningiem trochę czasu spędziłem. Ćwiczenia polegają na: dojściu do wyznaczonego miejsca/obiektu, umiejętnej obsłudze jetpacka (do niego jeszcze wrócę), strzelaniu do celu, eleminacji innych żołnierzy, ukrywaniu się i obrony obiektu przed intruzami. Tak też wygląda prawdziwa rozgrywka. Misje są często zmieniane, w momencie ich wykonywania. Podczas jednej z misji treningowych (bodajże 5.) na Oasis nalatują obcy. Najpierw będziesz musiał ich wyeleminować, dopiero potem dokończysz podstawowe zadanie. W niektórych akcjach siły wyższe powierza-







ją Ci partnera. Początkowo jest to początkujący sierżant, później może być to sam kapitan (jest to taki sam zaszczyt jak zagrać w „Quake 2" z RedNaczem i ZaNacza). Muszę przyznać, że gość zna się na sprawie – kosi przeciwników jak kaczki. Sprawa jest o tyle ciekawsza, że kiedy strzelamy do naszego kumpla, ten odpłaca Ci się z nawiązką.

„Outwars" nie należy do gier prostych. Już najłatwiejsza grupa alienów może sprawić kłopoty. Atakują oni z miażdżącą przewagą ilościową i strzelają jakimś zielonym samonaprawadzającym ustrojstwem, które wyrządza duuuże kuku.

My litle walking tank

Uzbrojenie, jakie przydziewa nasz marine, jest całkiem imponujące. Bronie możemy podzielić na trzy typy: energetyczne, rakiety i granaty oraz miny czasowe. Te ostatnie mogą poszczycić się największą siłą rażenia. Podstawowym gunnem jest M-81 Pulse Rifle. Jest to broń słaba, jej jedynym atutem jest niekończąca się amunicja. Drugą podstawką jest M-215 Auto Rifle – silniejsza i szybsza niż Pulse Rifle za to jego amunicja nie jest nieskończona. Inne guny energetyczne to: M-90 Flame Thrower (niezastąpiona na małe grupki zbliżających się przeciwników), M-90 Gauss Cannon (cicha, snajperska broń) i M-72 Flechette Cannon (potężna, szczególnie na bliską odległość. Strzela odłamkami). Teraz coś o drugim typie bronii. Na początku dostaniesz FG-20 Faromentation Grenade – bardzo skuteczna i szybka. Na małe grupki alienów wprost niezastąpiona, od biedy można strzelać w statki. Do gustu bardzo przypadły mi HM-22 Guided Missles. Nie należą one do najmocniejszych, ale kiedy już nacelujesz, rakieta nie traci celu. Na temat pukawek nie będę się już więcej rozpisywał. Ogólnie autorzy zamieścili pokaźną sumkę 16. narzędzi mordu.

Osobną kwestią są kombinezony. Jej wybór ma bardzo duży wpływ na grę. Wybierając lekką zbroję, nie załadujesz dużo broni, zyskasz zaś na prędkości i zwrotności. I na odwrót. Rozróżniamy 4 typy kombinezonów: PA-9 Scout (stworzona do uzyskania dużej szybkości i wysokich lotów), PAX-15 Assault (mocna ochrona, pojemna, ciężka, przez co gracz traci na prędkości), PA-11 Combat (najwszechstronniejsza osłona, wszystkie czynniki są wyśrodkowane) i PAX-21 Dreadnaut (wiadomo o niej tyle, że jest najpotężniejszą ze wszystkich osłon). Każdy kombinezon ma wmontowany jetpack. Jest to urządzenie pozwalające latać (jeżeli oglądałeś film „The Rocketeer", to wiesz o co mi chodzi). Jetpack ma ograniczone paliwo, które po wyczerpaniu podlega regeneracji. Opanowanie tej zabawki to połowa sukcesu. GPX-1 Glider-wing to... lotnia. Ma ona tę przewagę nad Jetpackiem, że jest szybsza i nie wymaga żadnego paliwa. Brakuje jej jedynie dokładności w lądowaniu.

How it looks like?

W tym rozdziale zajmę się oprawą graficzną i muzyczną. Zacznę od tej pierwszej. Co do grafiki w „Outwars" mam mieszane uczucia. Największy zarzut w strone „Outwars" to brak obsługi 3Dfx'a. Jak to – pewnie pytacie? Autorzy dali support jedynie pod MMXa i Direct 3D. A potworek, niestety, siedzi cicho. Nie ma rozmytych tekstur, efektów foggingu, miażdżącego light sourcingu (chociaż bez akcleracji eksplozje wyglądają niesamowicie). W niektórych miejscach (np. pod wodospadem) piksele przybierają wręcz monstrualne wielkości. Mimo to, grafika prezentuje się przyzwoicie. Oko sycą trójwymiarowe obiekty (wszystkie!) i kolorowe tła – wykonane wręcz z zegarmistrzowską dokładnością. Dostępne są trzy tryby graficzne: 512x348, 640x400 i 640x480. Grając na hi-resie w 16. bitach na najwyższych detalach można zapomnieć, że istnieje akceleracja.

Przedstawiłem moje zdanie na temat grafiki, więc czas na muzykę. Muzyka jest zabójcza. Niesamowite barwne kawałki (co niekiedy techno) przyciągają słuch. Muzyka wraz z grywalnością tworzy niesamowity klimat. Już podczas instalacji poczułem się jak bym odpalał „Ascendancy" (ach... ta muzyczka). Jeżeli w Twoim kompie siedzi jakaś naprawdę niezła karta muzyczna (np. SB Awe64), to będziesz mógł się zachwycać stroną muzyczną gry.

And finaly...

Grywalność w „Outwars" po prostu miażdży. Gra ma swój klimat, w którym czułem się świetnie. Kiedy po raz pierwszy zagrałem w nowe dziecko Microsoftu u kumpla, nie mogłem się odczepić. Przyszedłem o 16:00, a wyszedłem przed 22:00. Nic to, że narobiłem sobie „tyłów" u kumpla, to jeszcze dostałem niezły ochrzan od rodzicieli i tygodniowy szlaban :[(Life is brutal). Ech... szkoda gadać. Tak się rozżaliłem, że zapomniałbym o najważniejszej kwestii, czyli „kupić czy nie kupić" (oto jest pytanie). Nie będę ściemniać... KUPUJ!!! ***gRoovy***

Grafika 80% Grywalność 95%
Oryginalność 85% Dźwięk 80%

Jeżeli sprezentujesz sobie tę gre, wyrwiesz kilka nocy z życiorysu.

WERDYKT 92%



INFO

Wydawca:	EIDOS
Producent:	Innerloop
Data wydania:	Już jest
Cena:	155.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC

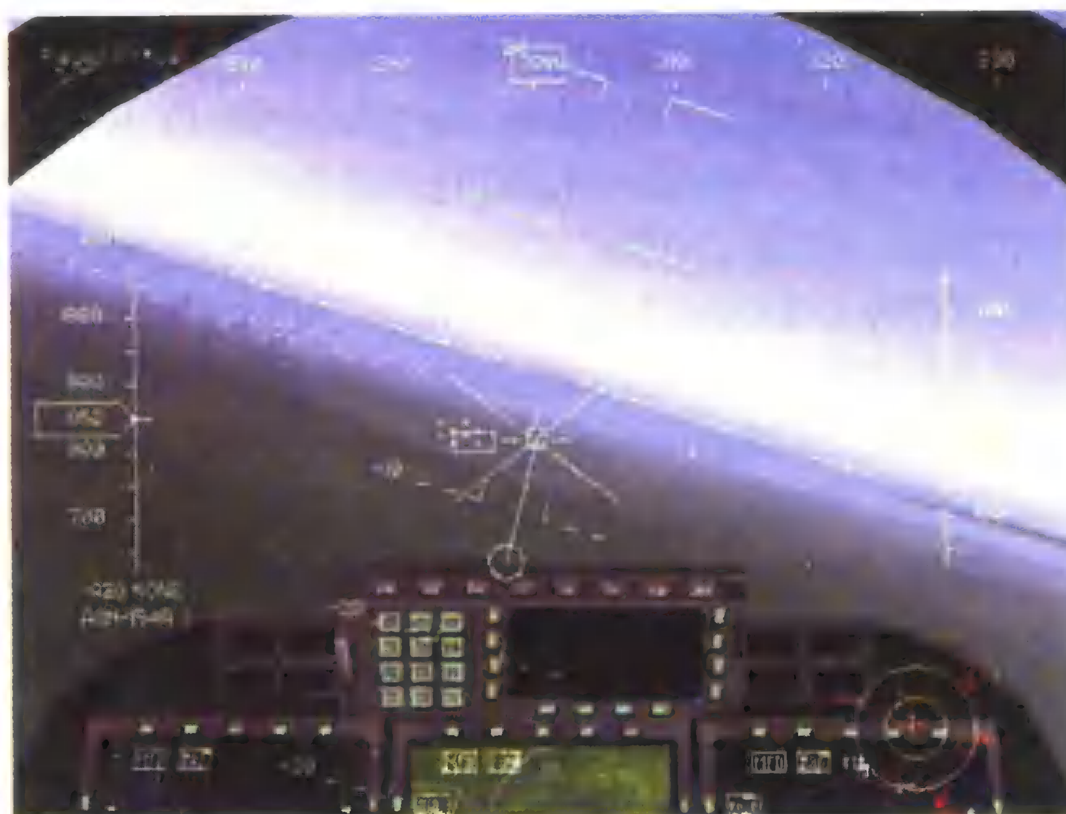
Wymagania Techniczne: Pentium 133 SVGA, 24MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

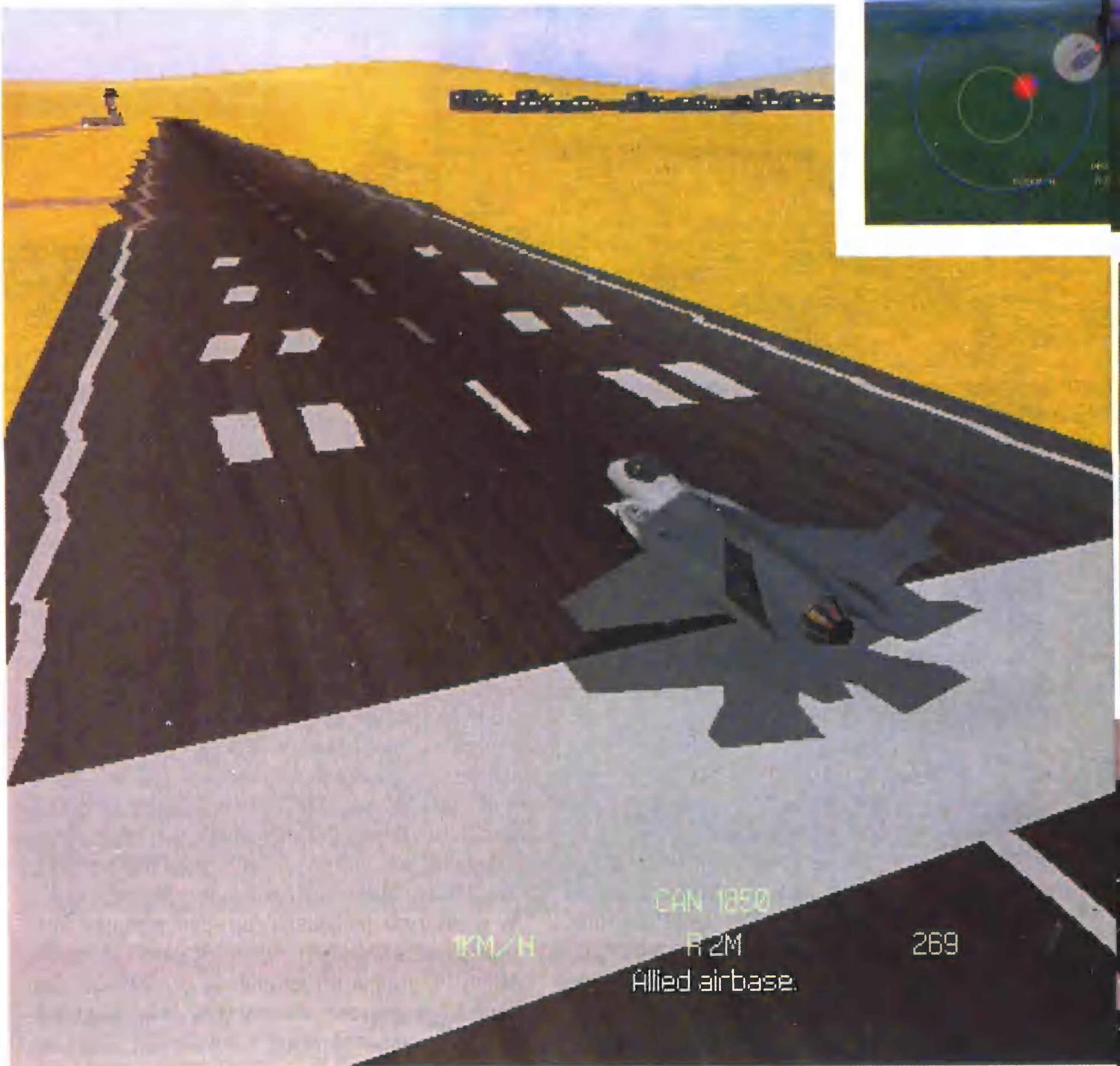
Joint Strike

Joint? A co to jest? Oczywiście, nie chodzi mi o gwarowe wyjaśnienie... No więc co to jest? Targany niepokojami włożyłem niepozorną płytkę CD do napędu. Zawarczało...









I... z nieprzytomności wyrwały mnie odgłosy Automatycznego Głosowego Systemu Powiadamiania o Uszkodzeniach „Pieprzona Betty" (tak w slangu piloci USAF nazywają system, który informuje ich damskim głosem o uszkodzeniach samolotu). Szybko pociągnąłem ręką za głowę... cholera! To nie ten samolot! Gdzie tutaj jest rączka katapulty? A... chyba tam, to niebieskie z napisem „Wybierz Wolność. Pepsi"! Niewiele myśląc pociągnąłem... siedzenie wraz ze mną odłączyło się przy ryku silniczków odrzutowych od samolotu. Strzelcy znajdujący się na ziemi i mierzący ze swoich cherlawych AK-47 do mojego samolotu oddali jeszcze kilka serii, które zaznaczyły sie na nieboskłonie pociskami smugowymi. Głupcy! O k..., teraz idą w moją stronę! Niedoczekanie! Chwyciłem linki mojego spadochronu „skrzydła" i poszybowałem jak najdalej od nich. Z uda odpiąłem sobie pistolet z sześcioma nabojami. Uwagaaa.... lądowanie. Teraz jestem zdany tylko na siebie - muszę dobrnąć do bazy!

Joint

Sama idea „Joint Strike Fighter" narodziła się w umysłach genialnych naukowców US Army - jako przepis na uniwersalny samolot dla sił powietrznych (air force), lądowych (marines) i morskich (navy). Do projektu dołączyła brytyjska marynarka. Czołowi producenci amerykańscy stanęli do przetargu. Doskonałe okazały się tylko dwie produkcje: Boeing X-32B i Lockheed-Martin X-35. Są to samoloty wykonane w technologii Stealth, z komorą na umieszczenie broni celem zmniejszenia profilu radarowego. Dodatkowo, uzbrojenie da się podwiesić pod skrzydłami, ale chyba nie ma sensu - w grze bowiem mogą towarzyszyć Ci czterej skrzydłowi.

Strike

Uderzenie? Możesz wziąć udział w jednej z czterech kampanii, każda o innym krajobrazie i stopniu trudności. Od Afganistanu, poprzez Daleki Wschód, kończąc w okolicach Korei. Tak mniej więcej się rozkładają teatry działań; ale one są mniej ważne. W grze zrezygnowano zarówno z systemu przygotowanych zawczasu misji, ale nie na rzecz dynamicznej kampanii, bowiem takie coś tu też nie istnieje. Wybrano dość oryginalny sposób, łączący zalety tych powyższych. Coś podobnego zresztą było w stareńkim „AV-8B Harrier Assault". Jesteś naprzeciwko mapy, na której masz zaznaczone: siły przyjacielskie, przeciwnika - te ostatnie podzielone pod względem ważności, co automatycznie oznacza priorytet w ich zniszczeniu. Wybierasz uzbrojenie dla swojego samolotu (nie jest tego jakoś kosmicznie dużo, ale da się przeżyć - jest wszystko, do czego zdążyliśmy się przyzwyczaić - sam standard) i określasz liczbę skrzydłowych oraz to, czy główny nacisk przy wybieraniu „środków przymusu bezpośredniego" ma być położony na zachowanie niewidzialności, czy na ilość zabranych „argumentów". W zasadzie to by było na tyle, poza tym, iż jeszcze najważniejsze - wybierasz cel ataku, ustawiasz kilkadziesiąt waypointów (ich wysokość także - aby być najbliżej ziemi, zresztą i tak polecisz na autopilocie :]). i... GO!

Fighter

Odczucia towarzyszące lotowi są inne niż widziałeś wcześniej w grach tego typu. Po pierwsze i najważniejsze - latanie nisko ziemi jest nareszcie tym, co widziałeś na filmach! Nisko, szybko - możesz oceniać swoją wysokość na podstawie odległości do gleby - i dynamicznie. Istnieją oczywiście pagórki,

Fighter









ale nie ma z nimi problemu. Potem dolatujesz do celu. Nagle okazuje się, że jest tam kilkudziesięciu strzelców wyposażonych w stare AK-47 Kałasznikow i wyrzutnie rakiet ziemia-powietrze (na szczęście w mniejszości). Szybko bierzesz ich na cel... i okazuje się, że samolot nie pozwala Ci podejść tak nisko pod takim kątem z wciągniętym podwoziem! Pozostaje tylko odlecieć do zniszczenia celu głównego (to cudowny moment, gdy odpalasz dwa JARMy w stronę radaru SAM przeciwnika, a potem bez przeszkód wypuszczasz bomby JDAM na umocnione cele) i wracasz do bazy. I nagle okazuje się, że niewiele znaczące komunikaty „Damage", którymi raczyła Cię Twoja elektroniczna przyjaciółka, mają swoje odniesienie w rzeczywistości - oto bowiem za samolotem ciągną się różnokolorowe smugi. Czerwono-brązowa (z silnika) - to paliwo; natomiast białe spod skrzydeł - olej; nie jest więc wesoło. W dziewięciu na dziesięć takich przypadków okazuje się, że jesteś za daleko bazy, żeby marzyć o dolocie. Katapultujesz się więc... i najpierw KIERUJESZ swoim spadochronem, a potem LUDZIKIEM, który ma pistolet sześciostrzałowy i musi drałować do bazy! To jest chyba najbardziej niesamowity pomysł, o jakim słyszałem; ale z drugiej strony - chyba najbardziej wyczekiwany przez graczy :). Grafika reszty obiektów jest normalna, taka, jaką można spotkać w innych symulacjach. Poziom AI też jakoś nie wybija się ponad przeciętną; poniżej poprzeczki natomiast jest realizm. Jest to po prostu gra quasi-symulacyjna z położonym naciskiem na elementy zręcznościowe; „na motywach" symulacji nie istniejących jeszcze maszyn.

Slow-Down!

Jedyną w zasadzie wadą programu jest horrendalny sprzęt jakiego wymaga JSF, aby poprawnie działać. P166 jest dość szybki, żeby uciągnąć grę w zwykłej VGA!!! Poza tym - Na koń, Panowie! **CeFeK**

Grafika 91% Grywalność 86%
Oryginalność 85% Dźwięk 80%

Kilka nowatorskich rozwiązań i ciekawa fabuła – zwłaszcza ucieczki pieszo przed wrogiem.

WERDYKT 81%

Każdy normalny producent gier po jakimś (najczęściej krótkim) czasie od wydania hiciora zabiera się do stworzenia sequela lub tzw. expansion packu.





INFO	
Wydawca:	Activision
Producent:	Auran
Data wydania:	Już jest
Cena:	79.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, Win95, „Dark Reign"

Dark Reign
Rise Of The Shadowhand

Oczywiście Activision nie zamierzał stylizować się na niesamowicie oryginalną firmę: po wydaniu „Dark Reigna" goście doszli do wniosku, że trzeba by zarobić na „jakeś pywko" i postanowili wydać dodatek do „DR" pod wdzięczną nazwą „Rise Of The Shadowhand".



Nie mam oczywiście zamiaru pisać tu o taktyce oraz innych tym podobnych sprawach, bo chyba większość z Was widziała „Dark Reigna". Krótko mówią, „koń jaki jest każdy widzi", wobec tego przystąpię do opisu zawartości dodatku. Co dostajemy w formie bonusa? Przede wszystkim 18 nowym misji w trybie single-player. Tu nie ma się nad czym rozwodzić – jest to po prostu zestaw dodatkowych scenariuszy stworzonych ku naszej uciesze. Oczywiście pomyślano także o wszystkich tych, którzy nie są jednostkami wyalienowanymi – w grze można znaleźć duży zestaw misji przeznaczonych dla trybu multi-player. Oczywiście nie jest to tzw. gwóźdź programu. Wszem i wobec wiadomo bowiem, że takie rzeczy, jak dodatkowe misje dla trybów single- i multi-player są tzw. żelaznymi elementami każdego dodatku i po prostu nie może ich tam zabraknąć. Najfajniejszym bonusem w „Dark Reign: Rise Of The Shadowhand" jest jednak moim zdaniem Construction Kit, czyli ni mniej ni więcej tylko edytor misji! Duże brawa dla panocków z Activision! W edytorze możemy zmienić wszystko: począwszy od kształtu terenu, a skończywszy na rozmieszczeniu budowli. Dzięki temu dodatkowi gra sporo zyskuje – nawet jeśli grałeś dużo w „Dark Reign" i już Ci się znudził możesz być pewien, że po użyciu Construction Kita gierka ta przeżyje tzw. drugą młodość (m.in. dlatego że w owym dodatku można tworzyć plansze do trybu multi-player, w którym gracze mogą walczyć wspólnie przeciwko komputerowym przeciwnikom). Kolejna sprawa to nowe budowle oraz jednostki. Zacznijmy od tych drugich. W nowym ekstenszynie do „DR" jest ich sporo: np. grendele, mające bardzo silne kości (pewnie piją jogurciki) oraz skórę umiejętności tworzenia wyładowań elektrycznych, bynajmniej nie w celach pokojowych. Ciekawą jednostką jest również Ranger – to typek, którego naszpikowano elektroniką, dzięki której podczas potyczki może kontrolować wszystkie dzikie jednostki Xenitów (jak np. wspomnianych Grendelów oraz Gantów). Po stronie Xenitów można znaleźć jeszcze takie jednostki, jak Avengera (walczy w powietrzu – odmiana nowoczesnego kukuruźnika), RAT Mk 2 (rodzaj czołgu) oraz Power Striker, który jest mówiąc krótko i ładnie tzw. elementem reakcyjnym, czyli parszywym sabotażystą. Z nowych jednostek Shadowhand można wymienić Reapera (przypakowany stalowy bydlak z wielką giwerą – w tym momencie nasuwa się nam pewne porównanie, ale przemilczymy tę sprawę), Gemini Tank (bardzo fajna jednostka transformująca się między dwoma trybami atak oraz bieg – w tym pierwszym jest ciężko opancerzona, lecz powolna, zaś w tym drugim śmiga jak sarenka i jest krucha jak zęby dresiarza), The Fury (jak sama nazwa mówi – totalna rozpierducha na kurzych łapkach), Hades Bomber (rozrzuca na pozycje wroga coś w rodzaju napalmu) oraz EMP Device, które co prawda nie jest jednostką stricte wojskową, ale za to bardzo pożytecznym urządzeniem paraliżującym, po jego zdetonowaniu na jakiś czas siły wroga). Oprócz nowych jednostek w „Dark Reign: Rise Of The Shadowhand" dodano również nowe budynki. Są to (po stronie Xenitów) Biacom, pracujący nad Grendelsami oraz Gantsami, będący jednocześnie zarówno miejscem treningu jak i udzielania pierwszej pomocy oraz Osiris Matrix (po stronie Shadowhand), w którym można produkować Gemini, Reaperów oraz Furiatów ;-). Dzięki niemu istnieje również możliwość zupgradowania siedziby głównej Shadowhand. Krótko mówiąc, dzięki nowemu expansion pakowi na pewno nie będziemy się nudzić. No cóż, w zasadzie jest to dobry stuff, ale tak na dobrą sprawę, oprócz wspomnianego Construction Kita, nie ma w nim superatrakcyjnego elementu. Jest to po prostu starannie opracowany, rzetelny, można by powiedzieć rzemieślniczy produkt. ***Suicide&Jagd52***





Grafika 82% Grywalność 80%
Oryginalność 60% Dźwięk 75%

Solidnie wykonany dodatek do „Dark Reigna"

WERDYKT 75%

Liberation Day

INFO	
Wydawca:	Interactive Magic
Producent:	Interactive Magic
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	Marksoft
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90
SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95	

Ile Alienów żyje w naszej galaktyce lub w jej pobliżu? Dajcie mi choć jednego niegłupiego naukowca zdolnego pokazać mi, że takowe istoty widział, słyszał (na trzeźwo). Nooo, dawajcie mi go! No i... nic.



Nikt nigdy nie pokaże mi takowego cuda. No, może poza gostkami z Intearctive Magc, którzy uparli się wepchnąć swój najnowszy produkt właśnie na półkę z napisem „tylko dla entuzjastów".

O co biega?

Jak to o co? Scenariusz przerabialiśmy już wielokrotnie. Jak zwykle „źli i podstępni" odszczepieńcy z otchłani kosmicznej postanowili zmącić spokój naszym następcom (w końcu akcja gry toczy się nieco później niż w XX wieku). Najazd obcych nadszedł niespodziewanie, tak jakby coś równie morderczego mogło nadejść w czarnym fraku, z bilecikiem wizytowym w ręce. Kolonie ziemskie, niestety, nie zdążyły w porę się ewakuować lub przygotować do obrony. Ale armia czuwała (tak jak zawsze). Niebawem odpowiednio przygotowana flota ruszyła na odsiecz. Nie było co prawda już czego ratować, ale założony przyczółek umożliwił prowadzenie działań zaczepnych nieco później. I właśnie w tym momencie, drogi Graczu, Twoje beztroskie gapienie się w monitor zakończyło się. Czas zacisnąć zęby i ruszyć na łów. I tylko nie zanućcie przez przypadek „bój to jest nasz ostatni"...



Gdy wreszcie mamy już za sobą tą nudną dyskusję o tym „DLACZEGO" zacznijmy nieco zastanawiać się nad stwierdzeniem „PO CO". Naszym celem będzie całkowite wyeliminowanie „konkurencji". Ale nie uczynimy tego w stylu strategii RTS-owskich, jakie już znamy. To by było za proste. Interactive Magic przyszykował nam niespodziankę, która kosztowała Waszego recenzenta nieco zdrowia. I nerwów. Bowiem po odpaleniu pierwszej misji, coś zaczęło mi się nie zgadzać. Po około minucie (mam wydłużone synapsy) dotarło wreszcie do mnie, że oto przede mną popyla gra, której rozwiązania graficzne oparto na wszystkim co już wypromowały RTS-y, a całą formę prowadzenia misji na klasycznych turowych rozwiązaniach! To był szok. Z kilku powodów. Zupełnie nie przygotowałem się na rozgrywanie zabawy w stylu „UFO", całkowicie zmyliła mnie grafika, rzut izometryczny, charakterystyczny dla najnowszych gier RTS. A tutaj, masz babo placek... Wielokrotnie deklarowałem się na tych łamach, jako ortodoksyjny miłośnik strategicznych gier turowych, czyniący niewielkie odstępstwa na rzecz prawdziwych hitów z dziedziny RTS. Muszę z przykrością stwierdzić, iż „Liberation Day", niestety, nie jest programem, na którego pojawienie się czekałem z wytęsknieniem. Dlaczego?

Już spieszę wyjaśnić. „Liberation Day" razi każdego gracza swoją prostotą, niewyszukaniem. W dobie takich hiciorów, jak chociażby „Total Annihilation", czy niedawno wydany „Starcraft", produkt Interactive Magic nie zadziwi nas niczym nowym, a ewentualnych miłośników działania w real-timie po prostu zniechęci do sięgnięcia po jakikolwiek produkt działający w systemie turowym. Gra swoim graficznym oddaniem terenu i zabudowy potrafi rozbawić odbiorcę. Budynki jako żywo przypominają swoją prostotą archaicznego już przecież „C&C". Żadnych ruchomych elementów, bajerów, etc. Podobnie jest z jednostkami. Są one niewyraźne (dzięki Bogu, przy wyborze poszczególnych jednostek do misji są podpisy), a ich poruszanie się po terenie (zwłaszcza oddziałów zmechanizowanych) jest nieszczególne. Teren, na którym przyjdzie nam działać, to prawdziwie statyczny obraz. Tylko jednostki bojowe, które posiadają zdolność np. pływania, są w stanie nadać nieco dynamizmu. Najgorszą rzeczą jest walka. Pamiętam jeszcze jak niegdyś pogrywało się w „Sabre Team" czy nie tak dawno, w wymienianego już tutaj „UFO". Zastosowany w nich system rozgrywki był spójny, czego nie można powiedzieć o tej grze. Nie zastosowano tutaj, np. modyfikowalnego systemu ruchu, dzięki któremu wiemy czy jednostka wykorzystała liczbę punktów potrzebną na oddanie strzału czy też nie. Nie ma mowy o zastosowaniu tzw. Opportunity move. To jedna z najpoważniejszych wad programu. Drugą jest niedopracowany system wyświetlania i zapisu stanu gry. Ten ostatni potrafi być prawdziwą udręką dla odbiorcy.



Ogólnie więc gra do najbardziej udanych nie należy. Posiada przeciętną muzyczkę, która po ponad dwudziestu minutach potrafiła przyprawić mnie o swędzenie zębów. Nie najlepszą oprawę graficzną (budynki nieco przysmutne) itd. Co w niej mnie urzekło? Mimo wszystko system turowy. Ma on swoje wady, ale jest poważnym urozmaiceniem w dość jednak już dusznym światku RTS-ów. Jeśli miałbym krótko scharakteryzować ten produkt, odpowiem tak: tylko dla prawdziwych koneserów. ***Jagd53-1&Suicide***

Grafika 72% Grywalność 73%
Oryginalność 68% Dźwięk 65%

Tylko dla prawdziwych miłośników turowej taktyki.

WERDYKT 71%

Queen The Eye

To, co chyba najbardziej mnie zaskoczyło po odpaleniu gry „Queen The Eye", to był fakt, że wbrew pozorom nie jest to „interaktywna historia zespłou" czy też coś w podobnym guście, co się zazwyczaj zdarza w przypadku produktów mających w tytule znaną nazwę lub nazwisko, ale w pełni normalna gra.



INFO	
Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Queen Production
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
	Dystrybucja:IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Nie ma w niej informacji o członkach zespołu, jego płytografii czy trasach koncertowych. Muzycy nawet się w niej osobiście nie pojawiają. W „Queen The Eye" została wykorzystana tylko twórczość zespołu, która co prawda występuje bardziej jako element tła – grafika zainspirowana teledyskami i rysunkami z okładek płyt, postacie z piosenek i wreszcie, oczywiście, same piosenki (lub raczej melodie, bo w większości bez wokalu, niestety) składające się na ścieżkę dźwikow, ale ta nienachalna „queenowatość" jest wyraźne rozpoznawalna i raduje serce każdego fana.

Akcja „Queen The Eye" toczy się w przyszłości, w której absolutnym panem i władcą ludzkości jest komputer nazywany EYE, samozwańczy drań, dbający o jedną tylko rzecz – o to, by jego wadza pozostała niezagrożona. W tym też celu systematycznie usuwa wszelkie ślady twórczej myśli, razem z jej właścicielem zresztą. Od tej mokrej i niewdzięcznej roboty EYE ma własnych siepaczy, Kontrolerów. Jeden z nich, Dubroc, miał pewnego dnia pecha – podczas standardowego skanu sieci komputerowej natknął się na ukryte archiwum z muzyką, której nieostrożne odsłuchanie otworzyło mu oczy na machinacje EYE i ściągnęło na głowę poważne problemy. Jako zdrajca został aresztowany i ciśnięty na Arenę, gdzie ku uciesze widzów oglądających transmisję na żywo ma zostać rozwalony na drobne kawałeczki przez etatowych zabijaków. Dubroc z tej podbramkowej sytuacji ma





tylko jedno wyjście – musi wyrwać się z Areny, przemierzyć kilka ukrytych, na poły wirtualnych muzycznych krain, by wreszcie dojść do EYE i wyciągnąć mu wtyczkę.

„Queen The Eye" to gierka kultywująca stare tradycje tytułów, takich jak „Alone In The Dark" czy „Ecstatica" jako połączenie mordobicia z elementami przygodówki. Dubroc przemierzając pięć krain będzie więc zwyczajowo klepał po gębie większość napotkanych postaci i w ogóle obiektów ruchomych, skakać po platformach, zbierać bronie, medpaki, ale także przedmioty, które będzie musiał odpowiednio użyć, będzie unikać pułapek i czasem nawet doświadcza interakcji ze spotkanymi ludźmi, polegającej na czymś więcej niż tylko wzajemnym wybiciu sobie zębów.

Obraz pola walki pokazywany jest z nieruchomych kamer, z których każda obejmuje pewien określony obszar. Wiąże się to w sposób bezpośredni z niską oceną grywalności, ponieważ bardzo często walki przyjdzie nam prowadzić z bohaterem stojącym gdzieś w sinej dali, przez co wielkością jest zbliżony do dużego karalucha, lub z uczestnikami potyczki przysłoniętymi elementami tła. Niespodziewane i zaskakujące przejścia z jednej kamery do drugiej również nie uatwiają sprawy, a walka w grze jest istotnym i skomplikowanym elementem, o czym świadczy choćby fakt, że bohater ma na swój użytek kilkadziesiąt różnych ataków. „Queen The Eye" jest całkiem porządną, średniej klasy grą, starannie opracowaną i ogólnie bardzo przyjemną. Jeśli lubisz muzykę zespołu i komputerowe bijatyki (z drobnymi wtrętami przygodówkowymi), gierka na pewno Ci się spodoba. Jeśli nie, może warto poszukać sobie czegoś innego?

Patrycja

Grafika 89% Grywalność 71%
Oryginalność 70% Dźwięk 94%

Dość udana nawalanka z elementami przygodówki, z muzyką, grafiką i motywami zaczerpniętymi z twórczości zespołu „Queen".

WERDYKT 72%

Game, Net & Match!

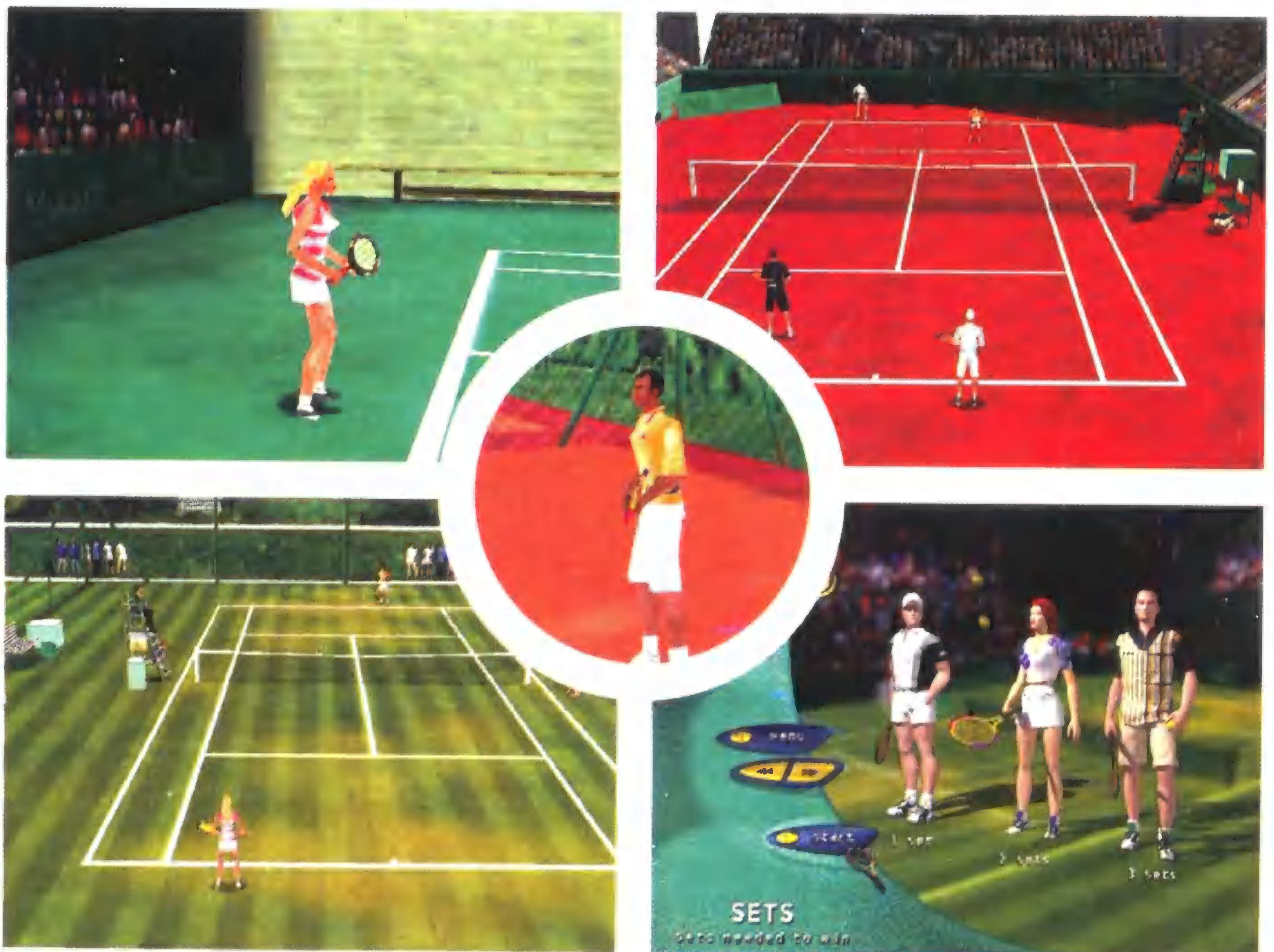
Już od dawna nie było tak porządnego tenisa na pecety. Firma Blue Byte wydała ostatnio grę „Game, Net & Match" i od razu trzeba przyznać, że jest to, jak dotąd, najlepsza gra tenisowa wydana na nasze ukochane pecety.

INFO

Wydawca:	**Blue Byte**
Producent:	**MediaGames**
Data wydania:	**Lipiec**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**CD-Projekt**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

Pierwszą grą tenisową, w jaką miałem zaszczyt pogrywać, był „Tennis" na ośmiobitowej atarynce. W ogóle, to tenis był pierwszą grą komputerową dla dwóch graczy, jaka powstała na komputery domowe! Co prawda różnił się trochę od „GN&M" (a dokładniej – różnił się wszystkim). Na ekranie było widać tylko dwa podłużne prostokąciki oznaczające rakietki, przez środek biegła linia oznaczająca siatkę, a piłeczką był jeden wielki piksel. Trzeba powiedzieć, że niewiele to przypominało prawdziwego tenisa, ale mimo tego zabawa i tak była przednia (już wtedy odkryto wspaniałe walory trybu multiplayer ;). Trochę tylko jest dziwne, że gry o tematyce tenisowej były traktowane po macoszemu przez producentów. Na peceta ,do dnia w którym wydano „GN&M", nie było żadnej znaczącej i poważniejszej gry tenisowej. No dobra, my tu gadu, gadu o historii, a to czas już coś powiedzieć z czym mamy dziś do czynienia.

W „GN&M" nie uświadczymy niestety prawdziwych nazwisk sław pogrywających w tenisa. Muszą nam wystarczyć więc nazwiska do złudzenia przypominające prawdziwych graczy (to tak jak z podróbkami butów i sprzętu elektronicznego – ostatnio widziałem bardzo ładne buty „Adadis" i niezłą wieżę „Pamasonic"). Jednak moim zdaniem brak prawdziwych nazwisk nie jest akurat straszną wadą. Skoro już jesteśmy przy zawodnikach – jest ich całkiem sporo. Są to zarówno przedstawiciele płci brzydkiej, jak i pięknej. Każdy z zawodników charakteryzuje się kilkoma parametrami takimi jak prędkość, refleks czy też siła. Poziom trudności ustalamy sobie po prostu dobierając odpowiedniego dla siebie przeciwnika. Program ma wiele rozmaitych opcji, co ujawnia się już w menu głównym. Do wyboru mamy mianowicie opcję „trening" (chyba wiecie o co chodzi), „Singles"(gra jeden na jednego), „Doubles"(dwóch na dwóch), „Tournament" (czyli Turniej), „Season" i jeszcze kilka innych. Można też grać za pośrednictwem Internetu lub sieci lokalnej.



Kilka zdań o sterowaniu. Sterowanie jest jednym z najmocniejszych atutów programu. Grać można zarówno klawiaturą (stanowczo odradzam) jak i dżojstikiem analogowym (stanowczo doradzam). Granie na dżojstiku ma same zalety. Wychylając niewiele drążek, nasz zawodnik nie pędzi jak by go pies w d... ugryzł (a tak właśnie dzieje się podczas gry na klawiaturze), a spokojnie przemieszcza się na bok. To samo dotyczy celowania, uderzenia piłeczki i serwowania – na dżoju robi się to o wiele dokładniej. Zasady gry w tenisa są na tyle proste, że pojąłem je już po pół godzinie grania, co świadczy o tym, że nawet początkujący (czyli taki jak ja) „tenis-man" bardzo dobrze będzie sobie radził z tym programem.



Oprawa graficzna jest, tak jak reszta programu, zrobiona na dość wysokim poziomie. Gra, jak przystało na współczesny produkt, z powodzeniem obsługuje wszystkie akceleratory Direct 3D, jak również 3Dfx'a. Na tym ostatnim wszystko wygląda i rusza się naprawdę odlotowo. Przyczepić się można jedynie do niezbyt naturalnych ruchów zawodników (mimo że przy tworzeniu postaci korzystano z techniki motion-capture). Muzyka to wymieszanie spokojnego stylu z szybkim „czadowaniem". Niektórym może się ona nie podobać (zawsze można ją wyłączyć), ale myślę, że większości z Was przypadnie ona do gustu. Odgłosy dochodzące z kortu tenisowego są wystarczająco realistyczne. Od czasu do czasu odzywa się też komentator, który komentuje wydarzenia rozgrywające się w danej chwili na korcie. Ogólnie rzecz biorąc mamy tu do czynienia z programem zrobionym na naprawdę wysokim poziomie. Programiści z Blue Byte po raz kolejny pokazali na co ich stać. Wbrew pozorom

„GN&M" jest programem dla każdego. Za przykład mogę posłużyć ja. Mimo że tenisem niezbyt się interesuje, to gra mnie bardzo wciągnęła. Polecam więc każdemu – warto zagrać. ***Krzysiek***

Grafika 80% Grywalność 88%
Oryginalność 93% Dźwięk 79%

„GN&M" jest, jak dotąd, najlepszym symulatorem tenisa wydanym na komputery domowe. Polecam każdemu!

WERDYKT 82%

Gra GTR97 jest kontynuacją dobrej wyścigówki „GT Racing". O ile poprzednia część wprowadzała trochę nowych rzeczy do gry, o tyle ta nie różni się wiele od tzw. średniaków. Po świetnej produkcji „Screamer Rally" taka gra jest dla mnie swego rodzaju dyskomfortem. Dlaczego? Bo nie jest doskonała. Ale czy chociaż jest dobra? O tym zadecydujecie Wy, a ja Wam w tym pomogę...

Zaczynamy z opuszczoną szczęką. Ale nie, nie z powodu grafiki, a tego, że gra działa pod DOS-em. paski na całym ekranie. Jak wiadomo, nie jest to przeplot do końca. Ten tryb wydaje się być stworzonym dla posiadaczy komputerków klasy 486, gdyż naprawdę, nawet w SVGA gra przyspiesza. Inna sprawa, że grafika jest koszmarna... Taka przynajmniej była rok, dwa lata temu. Oj, panowie graficy, nie jest dobrze... jeśli jeszcze do tego dojdą samochody, w których okna są czarne, a szyby cieniowane poprzez odcienie szarości i nie palą się światła stopu podczas hamowania, to już wiadomo że ktoś nie przyłożył się należycie. Bardzo to wszystko bolesne, tym bardziej



GT Racing 97

INFO

Wydawca:	**Ocean**
Producent:	**Blue Sphere**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**119.00**
Dystrybucja:	**Mirage**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**486DX4**
	SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS

Co? Kolejna samochodówka? I to jakiś sequel? Że co? „GT Racing"? Już pędzę... Z tymi słowami rzuciłem przenośny telefon na łóżko i popędziłem do redakcji. Gdybym wiedział wtedy to, co wiem teraz...



No i nie obsługuje akceleratorów. Wymaga 486, co dzisiaj jest rzeczą śmieszną. Gra oferuje kilka ciekawych opcji, jak na przykład stopniowe zużywanie się nadwozia, silnika i opon podczas jazdy. To pierwsze zużywa się w momencie silniejszego pacnięcia w przeszkodę i jako bonus może się złamać – no cóż, jeśli uderzysz w ścianę z prędkością 220 km/h, to nie licz na to, że samochód tylko się zatrzyma lub nieco uniesie. Silnik zużywa się przy przegrzaniu. Na szczęście jest opcja automatycznej skrzyni biegów. Te dwie rzeczy w miarę bezawaryjnej jazdy odnawiają się. Opony natomiast ulegają przypaleniu podczas wiraży i nie ulegają samonaprawie. Można je wymienić po ukończeniu wyścigu. W warsztacie dokonujesz też zakupu różnych rozszerzeń samochodu – od bardziej wytrzymałych „gumek" po turbointercoolery, dopalacze i wzmacniacze silnika. Jest tego trochę więcej, ale wiecie, nie ta pamięć... wybaczcie. Przejdźmy teraz do

Otoczki samej gry. Podczas jazdy mamy dane, oprócz czasu, wskaźniki uszkodzenia trzech newralgicznych części samochodu. Na górze widnieje długi pasek, na którym jest zaznaczona nasz pozycja oraz miejsca: przeciwników, startu i finiszu. Widoki mamy do wyboru aż... dwa, jeden zwykły z kokpitu, a drugi zza samochodu. Wyświetlać to można w czterech trybach, zwykłej VGA, SVGA oraz oba z „przeplotem". Skąd ten cudzysłów? Otóż gra rysuje nam co drugą linię obrazu i widzimy przez cały czas ohydne czarne



że trasy są w miarę proste i nudne. Z jednej strony autorzy bali się przesadzić z zakrętami, więc są tylko takie o 20 stopni max. Z drugiej strony elementu dodatkowe, takie jak tunele, po prostu nużą. Tras niby jest osiem, ale...

Samochody występujące w grze nie są odbiciem realnych wózków. Autek jest dziewięć, wszystkie sportowe, superhiper o za... bójczych nazwach w stylu „The Dream" czy „The Supercar". Każdy z nich wygląda jak jeden prawdziwy egzemplarz, np. jest tam Porshe 919. Różnią się wozy od siebie kilkoma rzeczami, takimi jak: wytrzymałość, przyspieszenie, szybkość maksymalna. Każdy z nich możesz pomalować dowolną farbą. Następną (dziwną zresztą) rzeczą jest

Poziom Trudności gdyż na pierwszych kilku trasach jest on w miarę taki sam, aby potem znacznie podskoczyć. Sztuczna metoda podniesienia grywalności? Szczerze mówiąc, niezbyt zabawne. A jeśli jeszcze do tego dojdzie fakt, że na poziomie Beginner inni kierowcy są debilami, a na Amateur – idiotami, zaś na Hard są naprawde trudni do pokonania, istnieje realna możliwość, że trudno będzie Ci znaleźć poziom dla Ciebie. Na trasie pojawiają się także samochody „cywilne", ale nie stanowią większego zagrożenia. Samochód po uderzeniu w inny odbija się dość ostro od niego (ale tylko Twój – przeciwnik jedzie dalej, nie ma nawet możliwości zepchnięcia go, ba, lekkiego wpłycięcia na jego trasę!), aby potem odbić się od bandy i zostać daleko w tyle...

Podsumowując, jeżeli masz sprzęt, który udźwignie „Screamer Rally" czy „NFS II SE", albo i nawet „jedynkę" „Need For Speed", to nie myśl nawet o zakupie tej gry. Po prostu szkoda czasu. I Tobie i firmie Ocean wyjdzie to na dobre. Przynajmniej nauczą się, że nie należy się spóźniać z wydawaniem produkcji o kilka lat. Jeżeli natomiast dogorewasz na „poczciwym" 486, to niestety jest to produkcja dla Ciebie. Niestety, bo nie możesz wybrać nic lepszego...

CeFeK

Grafika 57% Grywalność 40%
Oryginalność 50% Dźwięk 70%

Nie kupuj, jeśli możesz zagrać w wyścigi z czołówek listy przebojów – ta gra przebojem nigdy nie będzie, chyba że w klasie 486...

WERDYKT 59%

Sega zasypuje rynek PeCetowy konwersjami ze swoich automatów i z Saturna. O ile na ich konsoli są one wyjątkowo denne, o tyle na PeCecie tracą tylko tę specyficzną atmosferę salonu gier...





SEGA TouringCar Championship

Ale... za to nikt do Ciebie nie podejdzie i nie powie: „Pożycz, bubek, żetona, tylko szybko, bo...!". Zyskujemy na spokoju, ale tracimy na wrażeniach. Na maszynach masz do dyspozycji kierownicę, która kontruje i stawia opory prawie jak prawdziwa, a także siedzenie, które z głośnikiem na plecach daje ostro po czaszce. Na domowym komputerku za to nie wydajesz pieniędzy i nawet możesz polubić napis „Game Over"... Ale może przejdźmy do

Rzeczy „SEGA TCC" jest grą typu symulacyjnego, ale z naciskiem położonym na zabawę i tak zwaną grywalność. Do dyspozycji gracza na starcie są dwie zagadkowo brzmiące opcje: Arcade Side i PC Side. Ta pierwsza powoduje, że gra się dokładnie tak jak na automacie – jesteśmy pozbawieni dodatków z jej konkurentki. „Strona PeCetowa" za to pozwala: poza wzięciem udziału w Championship podrasować samochód, zagrać w Time Attack itp. Ponadto Twoje imię w tabeli High Score zajmuje do sześciu, a nie do trzech znaków.



Wehikuły i Trasy nie występują w mnogości znanej chociażby z „TOCA Touring Car Championship". Samochody są cztery: Opel Calibra V6, Toyota Supra, AMG Mercedes C-Class, Alfa Romeo 155GTi. Wypowiadać się na ich temat nie będę - i tak wypróbujesz każdy. Powinieneś zacząć od Toyoty, bo jest najłatwiejsza do opanowania. W specjalnym menu zmiany parametrów samochodu możesz ustawić: przyczepność kół, siłę skrętów przednich i tylnich osi, hamulce i inne detale. Trasy zasadniczo są cztery, ale dostępne – tylko trzy. Czwarta jest bonusowa, jak ją znajdziesz, to znaczy, że jeździsz co najmniej dobrze. Gierka oferuje także szeroki wachlarz opcji multi-player. Ścigać można się przez kabelek, modem, po sieci IPX i przez Internet. Uuuach! Dodatkowo istnieje możliwość grania na ekranie podzielonym (split-screen). Samochody wpadając w poślizgi (co zdarza się często przy trzymaniu gazu i jednoczesnym skręcaniu), obijają się o bandy (tracąc szybkość i uszkadzając się – tracą wtedy kilka procent ze swoich osiągów). Nie masz, niestety, szans na dachowanie – ale gdybyś zrobił choć jedno (jeśli byłaby możliwość), to wątpię, czy wyrobiłbyś się na czas. Och, przypomniało mi się: czas jest dodawany po każdym okrążeniu, ale nie tyle, żeby samego dodatku wystarczyło do przejechania trasy jeszcze raz. Musisz więc, mieć kilka sekund zapasu. Prawa fizyki są potraktowane nieco z przymrużeniem oka – samochody hamują praktycznie w miejscu, przyspieszają od 0 do 200 km/h w kilka sekund... Ale liczy się grywalność i adrenalina, nie?

Na automacie to przynajmniej bassy walą w plecy, a na PeCecie? Matka każe kończyć grać, brat przeszkadza...





INFO

Wydawca:	Sega-PC
Producent:	Sega Sports
Data wydania:	Już jest
Cena:	160.00
Dystrybucja:	Marksoft
Platforma:	PC, Saturn
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Grafika i Muzyka Najpierw może muzyka. A więc – jest dobra. Jest bardzo dobra. Może nie tak doskonała jak ta z „Quake" (wiadomo, Nine Inch Nails to nie to samo, co Avex Trax). Poza „Sega Sound" i artystą no-name (temat Trance) jest to chyba najlepsza ścieżka wspomnianej w nawiasie grupy. Generalnie i zasadniczo – podkład pasuje do szybkiej jazdy. Graficznie jest... hmmm... nie najlepiej. Może się czepiam, ale przy maksymalnych detalach grafiki-reklamy na torze wyglądają obleśnie. Pixelosa elephantasis. Wielkie kafle powodują, że nawet dopracowany asfalt traci swój czar (co takiego?!), a samochód przypomina mydło z rozmazanym kolorowym napisem. Ciągle jeszcze czytelnym. Na szczęście z daleka wózki nie wyglądają tak strasznie, na reklamy na torze i tak się nie patrzysz - więc da się grać.

Podsumowanie Gra nie szokuje specjalnie oprawą graficzną. Muzycznie stoi wyżej o oczko od „TOCA", natomiast ustępuje jej pod względem realizmu jazdy. Jeśli ta ostatnia była dla Ciebie za trudna – „SEGA TCC" jest w sam raz dla Ciebie. No i ma mniejsze wymagania sprzętowe... **CeFeK V5.99899**

Grafika 71% Grywalność 60%
Oryginalność 61% Dźwięk 81%

Te, bubek, sam se kup żetona. Ja mam wersję PeCetową, za którą płacę tylko raz. Poza tym mam bardziej realistyczną „TOCA"...

WERDYKT 71%

INFO

Wydawca:	Telstar
Producent:	Kidum
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	MarkSoft
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95





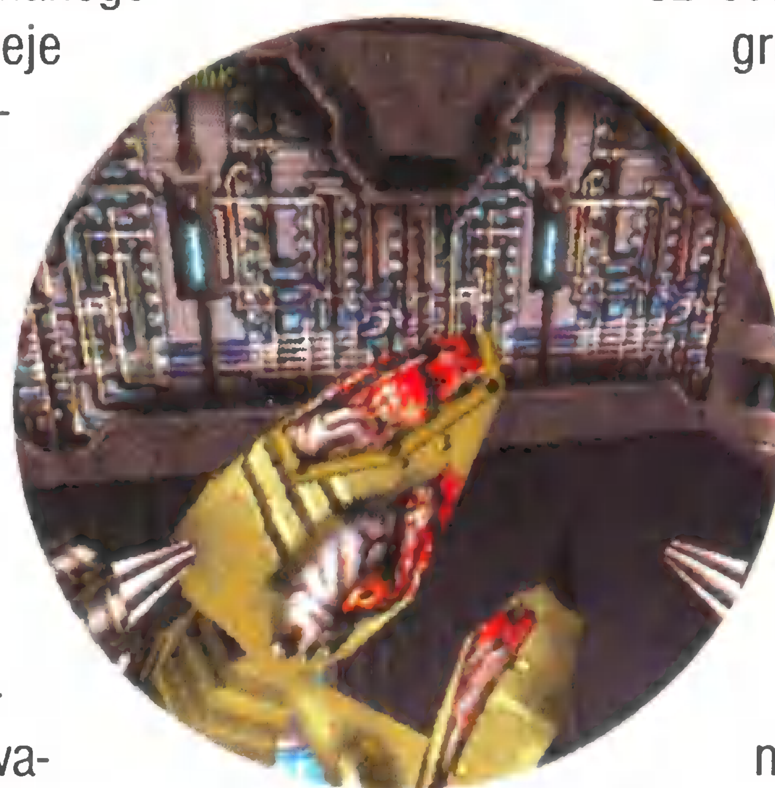
Virus

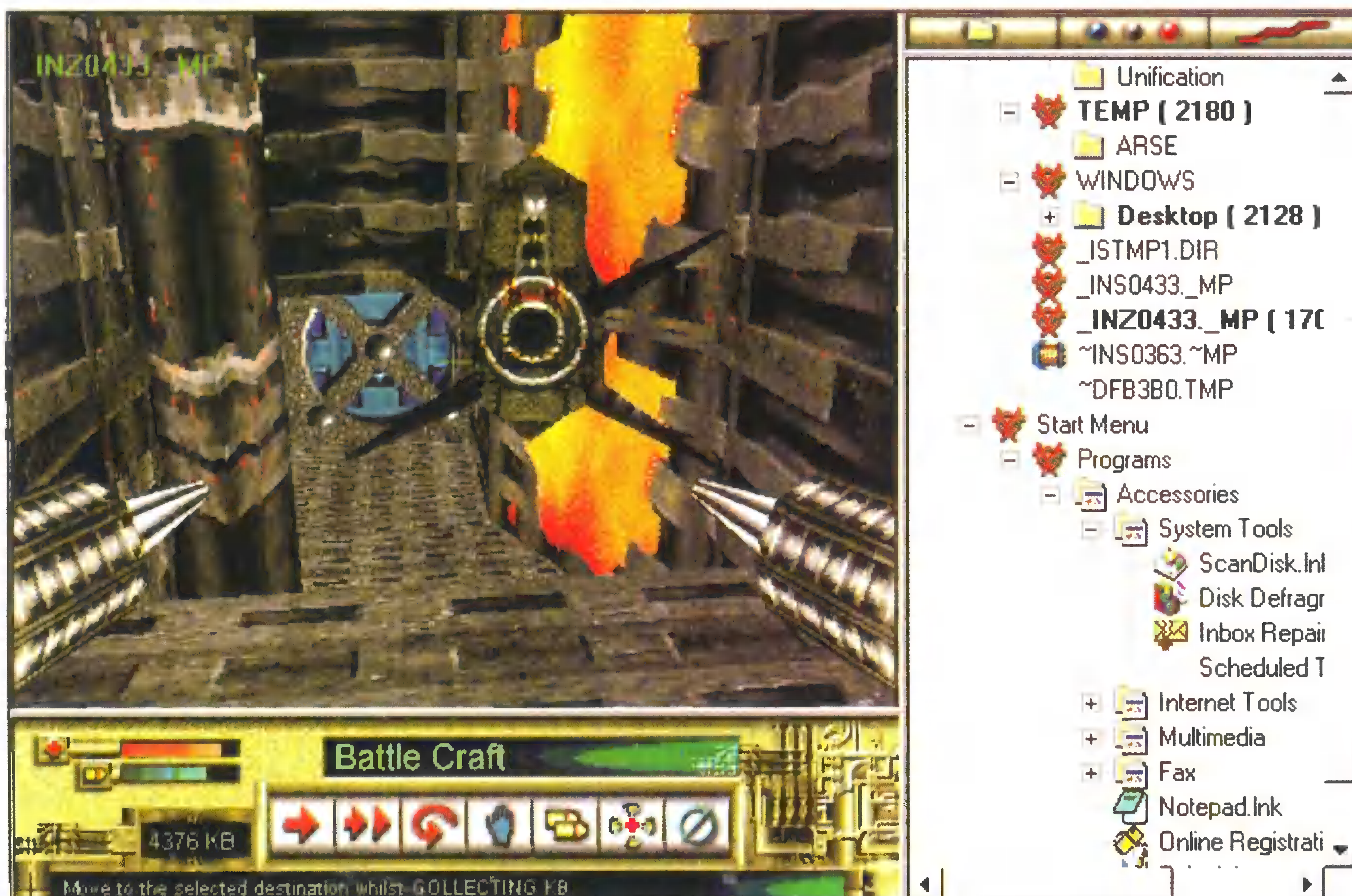


Pewnie większość z ludzi mających jakiś kontakt z komputerkami zetknęła się ze słowem, które przyprawia o drżenie rąk, szybsze bicie serca, nerwową czkawkę i konieczność strzelenia sobie kielicha czegoś mocniejszego na uspokojenie. To słowo to wirus.

Straszliwa plaga naszych czasów, chociaż trochę już oswojona, bo dane są obecnie bardzo dobrze sprawdzane przed umieszczeniem ich na CD. I słusznie, ale Internet, zwany popularnie siecią, ma tę paskudną wadę, że teoretycznie może również przenosić wiruski. Jest co prawda kilka programów, które potrafią się naprawdę nieźle z nimi uporać, ale nie jesteśmy w stanie się tym zająć sami, co mnie osobiście zawsze pociągało. Dlatego też z zaciekawieniem spojrzałem na leżącą w redakcji torbę z napisem: „Uwaga wirus, nie przerywać opakowania!". Jak nakazuje przekora, zrobiłem dokładnie to, co było zabronione i tak oto stałem się świadkiem działania gry o tytule „Virus". Śmiesznie dość jest to wymyślone, bo spotykamy tu „dowcip w formie żartu", czyli po prostu grę strategiczną albo inaczej zręcznościową z elementami strategii. Jak to wygląda od strony graficzno-wizualnej? Jeśli macie u siebie zainstalowany system Windows 95 z CD, to na pewno znacie gierkę „Hover!", która nie należała i nie należy do szczytu zawodowstwa, ale graficznie przypominała mi trochę jakby protoplastę „Virusa". Oczywiście, ten ostatni jest dużo bardziej rozbudowany i dopracowany graficznie, ale coś jednak wydało mi się podobne. Spotykamy tu grafę 3D, opartą o sterowniki DirectX 5.0, oczywiście jest tu SVGA i tak przy okazji standardowo już duże wymagania sprzętowe (P100 jako minimum). Gra się śmiesznie, poruszając się po katalogach i podkatalogach naszego kochanego systemu, widząc wszystko co się dzieje przed naszym pojazdem z perspektywy first person. Czyli niemal jak własnymi oczami. Pędząc po wnętrzu Windowsów staramy się oczywiście wyplewić okropne wirusiska. Niezłym pomysłem było korzystanie przez program ze struktur katalogów faktycznie istniejących w danym komputerku, mało tego pojawia się nawet takie tło, jakie macie po odpaleniu waszych „okienek", co niewątpliwie dodaje tu realizmu. Mimo to, jak dla mnie, gra nie jest do końca przekonywująca. Bo tak naprawdę to nie jest to specjalnie – moim zdaniem – rasowa strategia, ani też strzelanka, bo chociaż budujemy bazy (tu dla zmyłki nazwane instalacjami), aby zbudować bazy będziemy potrzebować energii, pojazdów do obrony, naprawy popsutych plików itp, ale tak naprawdę to nie jest to coś, co mogłoby wyznaczyć nowy standard w gronie gier strategicznopodobnych. Raczej to, co zrobiono tutaj, nazwałbym miłą, śmiałą próbą. Szkoda że tak w sumie średnio udaną, bo gra, przynajmniej mnie, wciągnęła raczej tak średnio na jeża. I w porównaniu do innych produkcji strategicznych, które pojawiły się w ostatnim czasie, jak na mój gust jest po prostu kijowa. Co nie znaczy, że nie jest w stanie dostarczyć grającym emocji. Myślę, że dla dzieciaków, które nie miały za dużo do czynienia z komputerkami ani z gierami, może to być niezła zabawa. Ale dla weteranów i znawców gatunku zarówno programów strategicznych, jak i strzelanek, jest po prostu smutna. Bo misje nie są specjalnie wciągające (a jest ich 15 + 2 opcje pozwalające nauczyć się właściwej obsługi maszyn i urządzeń oraz kapnięcie się o co właściwie chodzi), przeciwnik nie charakteryzuje się wysoką AI, zaś grafika zdecydowanie nie powala na kolana. Trochę to niemiłe o tyle, że pomysł wyglądał na naprawdę niezły i był oryginalny. Jedyne co może stanowić atrakcję to możliwość gry w trybie multiplayer, niestety nie wiem jak się w to gra, gdyż nie dane mi było go wypróbować z braku chętnych. Szkoda że mimo kilku atutów nie wyszła z tego zawodowa sprawa. Ale jak historia wielu innych produkcji uczy, nie zawsze dobre pomysły starczają na dobry program, czego najlepszy dowodem jest opisany „Virus". Pozostaje mi tylko mieć nadzieję, że zabawa z grą ograniczyła się tylko do śmiesznej przygody, a nie do wpuszczania mi na twardziela niezliczonej ilości prawdziwych wirusów, które w chwili obecnej mutują się i mutują...

Slaughter





Grafika 72% Grywalność 65%
Oryginalność 82% Dźwięk 60%

Niezły pomysł to czasami za mało, aby stworzyć dobrą grę.

WERDYKT 65%

Lomax

- Usiądźcie wygodnie moje najdroższe - powiedział pewnego razu dziadek Leming do swoich małych wnucząt - Czy chcecie abym opowiedział Wam jakąś ciekawą historię?
- Tak!!! - wydarł się okrzyk z małych pyszczków.
- Tylko proszę dziadku, niech to nie będzie jakaś nudna historia o głupiej królewnie i księciu gamoniu - poprosiła rezolutnie wyglądająca wnusia.
- Nie - odparł trochę zmieszany dziadek - tym razem będzie to coś wyjątkowego. To, co Wam opowiem, wydarzyło się naprawdę. Słuchajcie zatem uważnie:



INFO

Wydawca:	**Psygnosis**
Producent:	**Psygnosis**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**155.00**
Dystrybucja:	**CD-Projekt**
Platforma:	**PC, PSX**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 60 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win95**

Dawno temu za siedmioma górami i siedmioma rzekami żył sobie spokojnie lud małych stworków nazwanych Lemingami. Nie wiedzieć dlaczego pewnego razu programiści komputerowi w swej wielkiej żądzy władzy postanowili wykorzystać te biedne zwierzątka do swych niecnych celów. Kazali im kopać przejścia, budować mosty, a nawet skakać na spadochronach! Doszło zresztą, o zgrozo i do tego, że z nudów wysadzali w powietrze niektóre z nich. Trwało to kilka lat, aż wreszcie starszyzna Lemingów uznała, że należy przerwać ten niecny proceder. Wybuchł strajk, Lemingi się oflagowały i rozpoczęły głodówkę. Programiści chcąc nie chcąc musieli ulec ich żądaniom i zostawić w spokoju, obiecując sobie jednak po cichu, że jeszcze powrócą, by się odegrać. Futrzaki żyły sobie nie wadząc nikomu, aż pewnego dnia stało się coś strasznego. Wynajęty przez Psygnosis Czarodziej o imieniu Zły Edek rzucił czar na Lemingi, zamieniając je w najróżniejsze paskudztwa. Ostał się tylko jeden, „twardziel" o zapadniętych policzkach i tchórzliwym sercu – Lomax. Wiedział on, że musi stanąć na wysokości zadania i pokonać magię Palacza (X-Files?).

Nasz bohater pamiętał stare czasy i wiedział co go czeka. Tym razem jednak programiści postanowili namącić i zmienić nieco reguły zabawy. Dali Lomaxowi mapę i pokazali gdzie ma dojść. Musiał pokonać lasy, cmentarze, dojść wysoko w chmury, by stać się bohaterem. Obiecali, że nie będzie zbyt często musiał budować mostów czy kopać tuneli – co to, to nie. Musiał natomiast ratować swoich ziomków zamkniętych w beczkach lub zamienionych w zombii. Ratować, poprzez uderzenie ich czapką, którą można było znaleźć w dziwnych pojemnikach lub poprzez „zakręcony" skok. Co do gości w beczkach — ostrzegali programiści — uważaj, bo gdy się do nich zbliżysz, wybuchają niczym palestyńscy fundamentaliści. Lomax, chcąc nie chcąc, musiał iść na wojnę. Ucałował ukochanego misia, wsypał rybce do akwarium jedzenia na kilka miesięcy i mimo że przestał ją widzieć poprzez tony karmy pływającej w wodzie pożegnał płetwiastą przyjaciółkę czułymi słówkami. Następnie, sobie tylko znanymi sztuczkami, programiści przenieśli go do krainy Złego Edka.



Zaczęło się pomyślał Lomax i pobiegł przed siebie. Po pewnym czasie zaczął przyglądać się otoczeniu. Nie, nie było brzydkie, ale jakieś takie nie dopracowane, miejscami w monotonnych kolorach. Z tkliwością pomyślał o prawdziwym świecie. Tak sobie rozmyślając doszedł do końca dróżki. No tak, przepaść, co tu robić — gorączkowo myślał nasz bohater. Rozejrzał się i zobaczył po swojej lewej stronie mostek. Po dość długim namyśle doszedł do wniosku, że mostki są przecież po to, aby je przechodzić, więc wesoło podśpiewując poszedł w głąb krainy. Była to dla niego duża nowość, gdyż dotychczas (nie wiedząc zresztą czemu) mógł posuwać sie po świecie wykreowanym przez komputerowych maniaków tylko w prawo lub w lewo. Bardzo spodobał mu się ten pomysł zakręconych programistów.



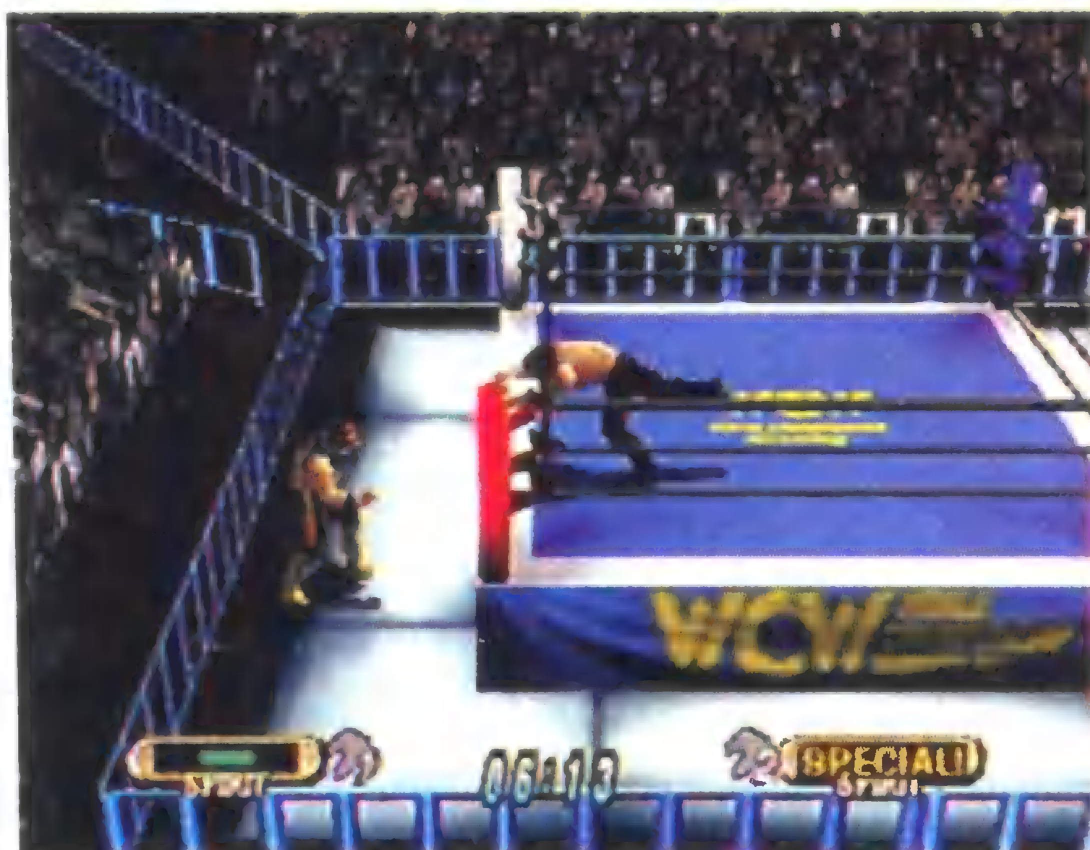
Denerwowała go tyko jedna rzecz. Mianowicie czasami np. podczas ważnego skoku wszystko się zatrzymywało na kilka sekund. Po chwili wszystko wracało do stanu normalnego, ale ta chwila wystarczyła, by stracić równowagę i spaść w przepaść. Zdecydowanie przeszkadzało to w tym jakże ważnym przecież queście. Mimo tego pokonał wiele potworów, uratował wiele istnień Lemingów, by następnie odnieść zwycięstwo nad Czarodziejem, wytoczyć proces programistom o zniszczenie futerka i żyć szczęśliwie i bogato za pieniądze, które zdobył po drodze.

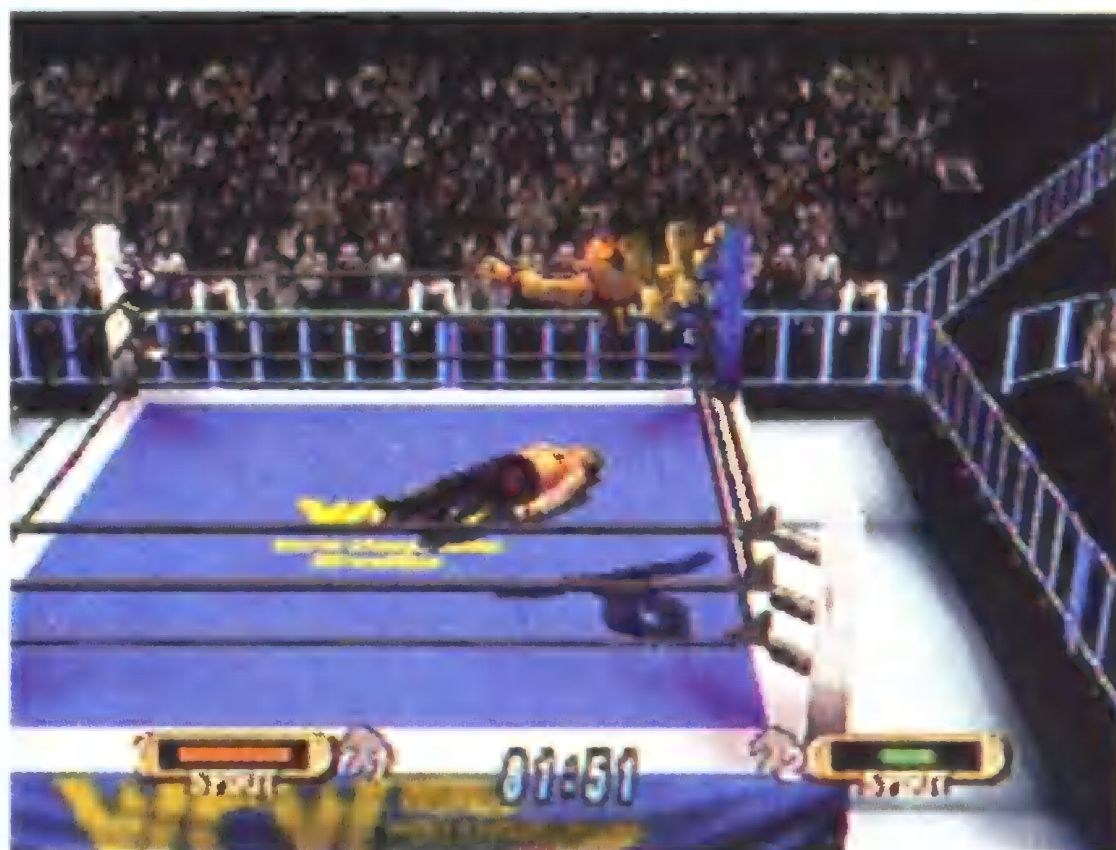
– I jak moje kochane podobało Wam się? ***Grześ***

Grafika 70% Grywalność 75%
Oryginalność 70% Dźwięk 80%

Gra bardzo sympatyczna. Denerwuje jednak częste dogrywanie w czasie zabawy i trochę za mała rozdzielczość. Mimo to polecam.

WERDYKT 75%





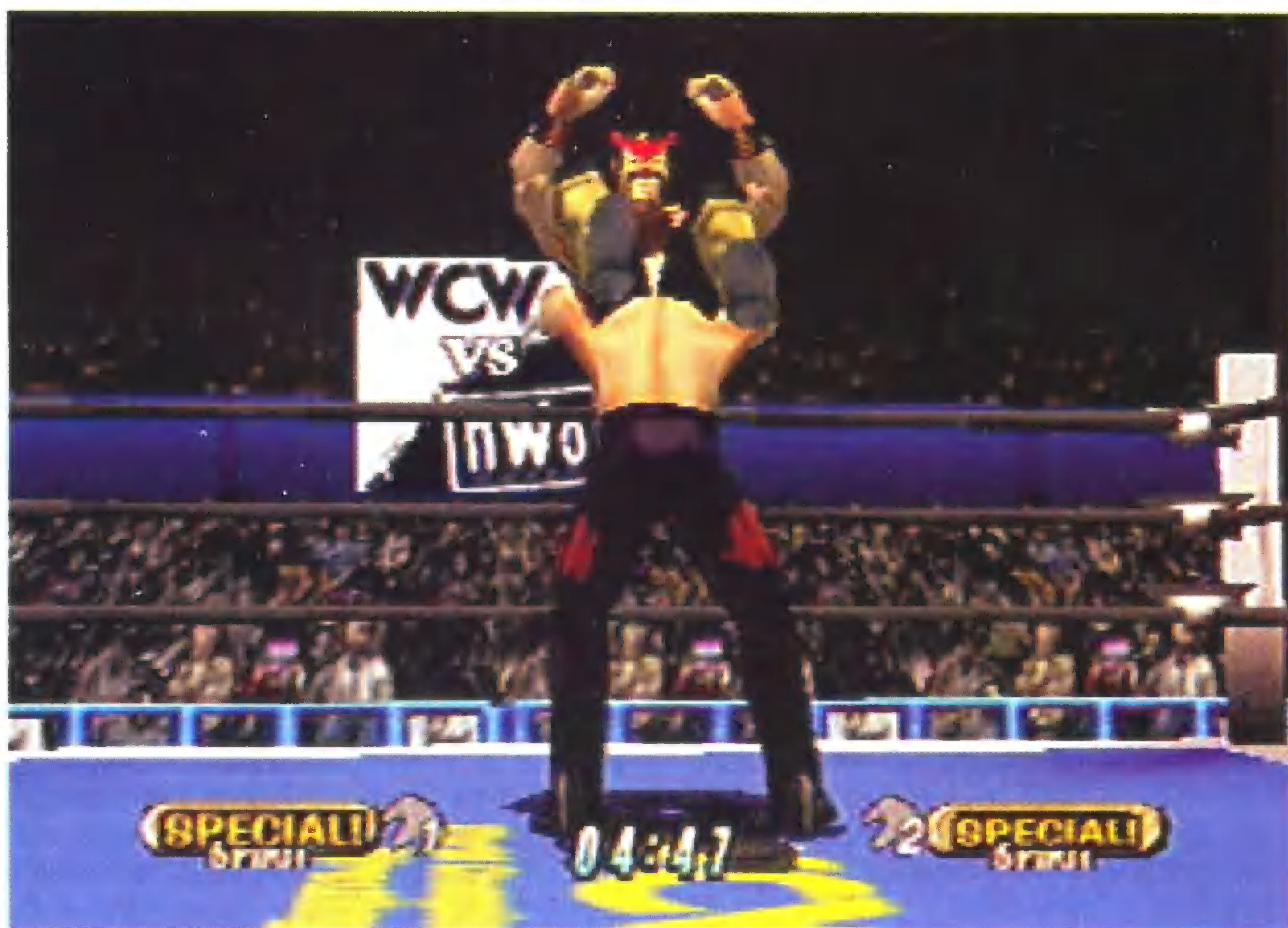


WCW vs NWO World Tour

INFO

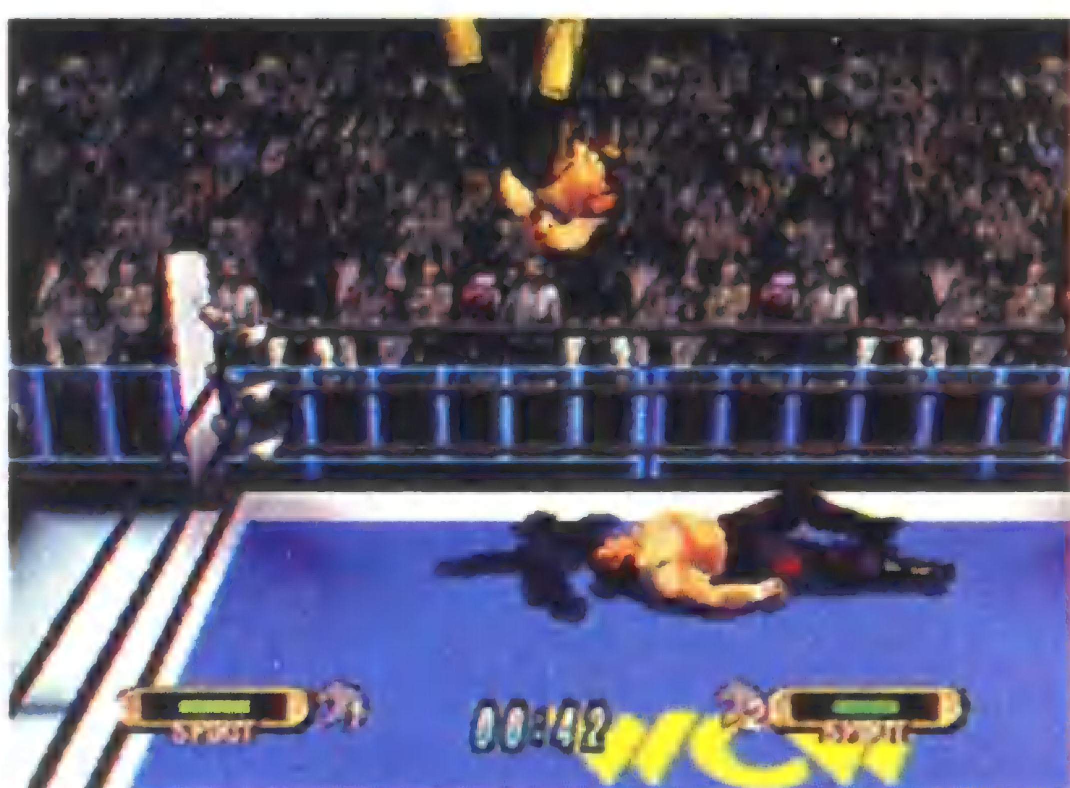
Wydawca:	Nintendo
Producent:	THQ
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Lukas Toys
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Zastanawiałem się moje kochane dzieciaki, czy w ogóle jest sens recenzować grę o wrestlingu. Po pierwsze, nie mam zielonego pojęcia o tym sporcie, czy jak mu tam.



Wiem tylko, że jeden facet masuje drugiego (a fe), no nie to chyba zapasy, no to jeden lub więcej facetów (to chyba zależy od pojemności areny) udaje że są wściekli na siebie, a potem udają, że walczą. Widownia szaleje, bo nie wie o co chodzi, ja zmieniam kanał na balet klasyczny, a reszta zabiera się do zmywania garów. Po drugie, nie wiem czy mogę recenzować coś, za czym nie przepadam? Postanowiłem więc swoją skalę ocen oprzeć wyłącznie na gazecie N64, zaś kilka uwag o samej grze z mojego kilkugodzinnego męczenia wrzucić jako swoisty dodatek. Już wiecie więc jakie było moje podejście do tej gry, jestem szczery co! Będziecie jednak mile zaskoczeni jak powiem, że im dłużej grałem, tym bardziej wrestling zaczynał mi się podobać. Oczywiście odnosi się to do tej gry, bo raczej daleko jej do tego cyrku na żywo. Przyznaję, że prawdziwa zabawa zaczyna się kiedy grasz w kilka osób, pojedyncze walki są raczej cieniutkie i bez emocji, przeciwnik ma ustaloną skalę trudności, ale i tak nieco wieje nudą. Prawdziwe pazury gra pokazuje, gdy przytarga się do Ciebie jakiś kumpel i zaczynacie boje. Wiem już na pewno, że przyszłość gier należy do trybu multi-player, do czego N64 z 4 wejściami na joypada nadaję się znakomicie. Kilka uwag technicznych. Walka zasadnicza toczy się między 4 organizacjami wrestligu i ich najlepszymi zawodnikami. Każda z postaci ma określoną siłę i możliwości techniczne. Możliwość wyboru określonych opcji jest przeogromna, więc nie będę ich tutaj opisywał. Dźwięk jest OK i nie drażni za bardzo uszu. Na szczególną uwagę zasługują poszczególne cioso-kombosy fajnie opracowane i naprawdę wspaniale animowane. Efektowne upadki, przerzuty, dobijanki (nie fair) czy słynne już buuum z rozpędu robią wrażenie. Graficznie gra prezentuje się nadzwyczaj dobrze, animacje są płynne, postacie dokładnie opracowane, choć Hulk Hogan wygląda jakby dorwał go miejscowy chirurg plastyczny albo coś jeszcze gorszego. ***Gruby***

Obijanie, wyrzucanie, prasowanie, trochę bez sensu, ale jak ktoś to lubi.





Grafika 70% Grywalność 70%
Oryginalność 60% Dźwięk 60%

Nie jest źle, choć nie lubię wrestlingu w TV, ten w gierce spodobał mi się wyjątkowo, zalecam grę w multi-player.

WERDYKT 70%

Mystical Ninja

Laska, mały świr, grubcio i gościu z kaktusem na głowie, słowem ekipa. Ostatnio dużo czasu firma Nintendo każe sobie czekać na nowe tytuły w wersji Pal. Rozumiemy wszyscy, że Europa to mały rynek etc. etc., ale to trochę nie fair, no nie.









INFO

Wydawca:	**Konami**
Producent:	**Konami**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**Lukas Toys**
Platforma:	**N64**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

Gra „Mystical Ninja" to tytuł w japońskim stylu RPG. Piszę w japońskim, gdyż cała gra jest w stylu mangowym wybałuszone oczy, fryzury w stylu potrąconego koczkodana, słowem może niektórym się nie podobać. Cała historia dwóch zwariowanych kumpli grubego (hm? gra o mnie) i chudego (ten z kaktusem na głowie), rozgrywa się w czasie kiedy po wyspach japońskich chodziły laski w kimonach, samuraje, co tam się będę rozdrabniał, pamiętasz „Shoguna" (jak nie , spytaj rodziców), właśnie tak to wszystko wygląda. Obok grubego i chudego w całym zamieszaniu biorą udział jeszcze dwa egzemplarze, laska i taki mały świr, cała reszta to już inna historia. Jak to w bajkach bywa pewną spokojną krainę nawiedza watażka przebrzydłych, cwaniakowatych kosmito-przystojniaków. Ty staniesz oczywiście po tej tchórzliwej stronie.

W rozwiązaniu zagadki i rozgromieniu zła przeszkadzać ci będą setki przeciwników (także morderczo groźne panny, hm? żart czy co?), dziesiątki zagadek, na które musisz poświęcić kilka ładnych godzin swojego życia. Zapomnij jednak o graniu, jeśli nie znasz angielskiego, znajomość tego języka jest konieczna, conajmniej na poziomie średnio–podstawowym. Zręczność joypadowa nie jest aż tak ważna, jednak czasami się przydaje, zwłaszcza gdy musisz wymanewrować jakiś pocisk czy wskoczyć na ruchomą półkę, nie wspominając o atakujących Cię szczękach. Dobrym pomysłem jest mapka, bo czasem można zwariować od nadmiaru takich samych ulic. Pamiętaj również o sklepach w centrum miasta, możesz tam kupić różne potrzebne rzeczy i między innymi nagrać stan gry. Przy okazji spotkasz tony postaci, z którymi warto pogadać. Najlepszy jest dziadek, który wrzeszczy UFO, UFO!! Trochę niezbyt fortunnie rozwiązano kwestię kamer, niestety nie można ich ustawiać tak jak w „Mario64". Tę jednak wadę można programistom z Konami wybaczyć, gdyż nie jest to giera czysto zręcznościowa. Jeśli chodzi o granie, to przyznam się Wam bez bicia, że nie przepadam za RPGami, ale w „MN" grało mi się przyjemnie i trochę nocy zarwałem (specjalne podziękowania lecą dla maniaka RPGów – Mola, który dzielnie pomagał mi w rozgryzaniu tajemnic „Mystical Ninja"). Podczas gry możesz zmienić postać, na taką, która Ci w tym momencie odpowiada. Każda postać zbiera różne klawe rzeczy, magia i te sprawy, tak jak na RPGa przystało. Trochę główkowania, biegania i nieco zręczności, a spędzisz wspaniałe chwile przy „Mystical Ninja". Jeśli nie lubisz japońskich gier RPG, możesz zawsze zaśpiewać tytułowy hit, który jest czadowy. Zdradzę wam tajemnicę, że nawet dla fanów „Lylat Warsa" znajdzie się coś ciekawego. Duże pochwały dla ekipy tworzącej filmiki (wektorówki, a wyglądają super). ***Gruby***



Grafika 89% Grywalność 89%
Oryginalność 89% Dźwięk 79%

Jest to smakowity kąsek w oczekiwaniu na „Zeldę". Warto więc go kupić, nawet jeśli nie podoba Ci się wybałuszony „Goemon".

WERDYKT **88%**





„Witajcie kochani Saturnowcy! Po małej przerwie wreszcie znowu się spotykamy! Od jakiegoś czasu był totalny zastój, jeśli chodzi o gierki na tę platformę, ale na szczęście coś się zaczęło dziać. Barierę przełamała firma Electronic Arts, która wypuściła kontynuację znanej wcześniej gry „Nascar" pod tytułem „Nascar 98".

Nascar 98

INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	EA Sports
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
~~Dystrybucja:~~	~~Lanser~~
Platforma:	Saturn
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Gra „Nascar 98" pojawiła się zupełnie niespodziewanie. Żadnych większych reklam, żadnych promocji... Być może był to chwyt marketingowy mający na celu poruszenie zastałego runku satrurnowego. Większość Was grała już w pierwszą bądź drugą część „Nascar". Gierka rządziła w swoich czasach zarówno pod względem grywalności jak i realizmu oraz grafiki. Najnowsza wersja na „czarną skrzynkę" może nie jest za wspaniała pod względem grafiki, ale za to ma dużo innych rzeczy do zaoferowania. Po pierwsze – posiada bardzo wysoki poziom realizmu i jest, jak mi się wydaje, jedyną tak dobrze wykonana pod tym względem grą na Saturna. Jest to pierwszy powód dlaczego należałoby rzucić na nią okiem. Zachowanie się samochodu na torze, wchodzenie w zakręty i hamowanie robią naprawdę dobre wrażenie. Przez chwilę można się poczuć jak w samochodzie (no... może trochę przesadziłem :)) szczególnie, gdy się trzyma pada w ręku....). Kolejnym atutem są przeciwnicy. Zachowują się oni dość „inteligentnie". Zajeżdżają ci drogę, gdy próbujesz ich wyprzedzać oraz dość dobrze radzą sobie na trasie. Jest praktycznie niemożliwe wyprzedzenie przeciwnika na prostej. Jednym miejscem, gdzie można tego dokonać są zakręty. Oto realia :).



Jeśli chodzi o trasy to ich ilość jest przeciętna, czyli około 6. Są zróżnicowane pod względem złożoności, kształtu oraz krajobrazu. Bardzo przyjemnie się na nich jeździ, ale najbardziej do gustu przypadał mi tor przypominający arenę. Ma kształt rozszerzonej elipsy z podniesionymi pod pewnym kątem bokami. Coś ala wyścigi Formuly 1. Coś wspaniałego. Szczególnie wetdy, gdy nie zdążysz wyhamować i następuje dachowanie. To trzeba przerzyć.

Teraz o jednej z ważniejszych rzeczy. Gra umożliwia pełne ingerowanie w „życie osobiste" naszych samochodóq. Możemy zająć się ich ustawieniami technicznymi np. zmieniać przyczepność pojazdu poprzez zmianę opon.

Było dużo ciepłych słów, ale będąc obiektywnym trzeba też powiedzieć o wadach produktu. „Nascar 98" wygląda dość przeciętnie pod względem graficznym. Ogólnie rzezc biorąc, gdyby nie niska rozdzielczość 320x200 i 256 kolorów, to gra wyglądałaby dużo lepiej. A tak jest to tylko typowy średniak w tym względzie. Pozatym są małe niedopracowania. Raz zdarzyło mi się, że samochód wbił się w bandę. Po prostu wszedł w nią, co nie powinno mieć miesjca. (coś podobnego odkrył Baron Jack w jakiejś grze na PSX. Tylko, że on jechał przez jakiś czas z przodem wbitym w asfalt :))). Poza tymi sprawami nic większego nie rzuciło mi się w oczy. Gra jest wykonana dość dobrze. Wysoka grywalność, sporo ciekawostek oraz kilka innych rzeczy składa się na całokształt mojej oceny. Gra posiada 6 tras oraz około 11 samochodów, co daje w sumie spore pole do popisu. „Nascar 98" polecam w szczególności wszystkim fanom wyścigów. Doradzam jego kupno pozostałej rzeszy graczy, gdyż jest to jeden z nielicznych ostatnio produktów na konsolę SEGI. See Ya! ***Cthulhu***





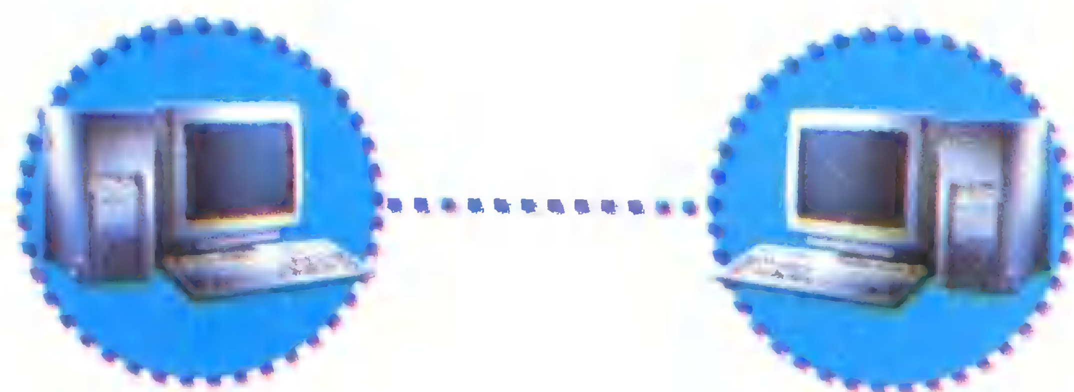
Grafika 70% Grywalność 80%
Oryginalność 89% Dźwięk 80%

Gdyby nie grafika, powiedziałbym, że są to najlepsze wyścigi na Saturna.

WERDYKT 90%

Gdy znudziło Ci się granie sam na sam z komputerem, włącz się do sieci i spróbuj znaleźć godnego siebie przeciwnika. Opcja Multiplayer to wyzwanie dla Twojej żądzy rywalizacji i dominacji.

gry sieciowe



Ehlo! Od dzisiaj, niezależnie kiedyż to jest, dział „Gry Sieciowe" zmienia formę! Ponieważ każda z nowości oferuje obsługę trybu „Multi-Player" (tzw. wielogracza), a z rzadka pojawiają się gry wyłącznie sieciowe, jak na ten przykład „Stars!" (wiem, że staroć) czy „Netstorm", doszliśmy do wniosku na jednym z kolejnych licznych i bolesnych kolegiów redakcyjnych, że kontynuowanie poprzedniej formuły tej strony nie ma sensu.

Była to po prostu nic nie dająca Czytelnikowi strata miejsca. Dlatego od dziś – „Gry Sieciowe" stają się nową jakością! Aha, jeszcze mała legenda: oznaczenia w rubryce połączeń: IPX – sieć lokalna (LAN), TCP/IP – sieć lokalna/INTERNET, M – modem, K to oczywiście kabelek szeregowy.

Grand Thief Auto (PL)

Gierka pojawiła się całkiem niedawno i od razu zrobiła furorę. Posypały się wysokie oceny i dziwiące większość graczy opinie o przemocy w tym programie. Mimo dość dużego urozmaicenia misji, gra jest łatwa do skończenia w około trzy tygodnie (to dla drewnianopalczastych). Ale ludzie z DMA Design zaoferowali nam możliwość gry z kilkoma przyjaciółmi lub całkiem nieznanymi osobami (do czterech na jednym „serwerze"). Grać można poprzez: sieci IPX (LAN), TCP/IP (InterNET i LAN), kabelek szeregowy i modem. Program oferuje różne atrakcje czyhające na graczy: można zarówno „deathmatchować" się (czterech kumpli działa przeciw sobie na ulicach każdego miasta dostępnego w grze – wybiera rozpoczynający grę, czyli posiadacz serwera) i wtedy w mieście nie ma policji, za to jest multum uzbrojenia, rakietnice, miotacze płomieni. Nigdy nie zapomnę



wyglądu twarzy Szychy, gdy go rozjechałem wozem strażackim... Drugim trybem jest „Cannonball", który polega na tym, iż wszyscy gracze rozpoczynają w tym samym punkcie miasta i mają za zadanie dotrzeć do ostatniego z nich przed innymi – korzystając oczywiście z dobrodziejstwa całego dostępnego w GTA arsenału. I samochodów oczywiscie. Cannonballe są po trzy na każde miasto, tak więc odbyć się może bez powtarzania akcji aż dziewięć takich „wyścigów pokoju". Grę rozpocząć można korzystając zarówno z wersji DOSowej (bez Internetu!) jak i windowsowej (wszystkie). Jeden z graczy „stawia u siebie server", to znaczy wybiera opcję „Gather Network", ustala liczbę fraków lub punktów zdobytych przez jednego z playerów potrzebnych do zakończenia gry zwycięstwem tegoż gościa. Reszta dołącza się do niego przez podanie numerka IP, bądź znalezienie go w sieci lokalnej. Granie w GTA po „wielograczu" oferuje naprawdę nową jakość zabijania kumpli i nie powinno być problemem znalezienie partnerów (cóż za obrzydliwe słowo!) do grania w to przez sieć – ot w np. takim Granecie. Miłego palenia siedzącego obok mięsa!

Recenzja w GK 2/98	**94%**
Graczy	**4**
Połączenia	**IPX,TCP/IP,M,K**

Armored Fist 2

Ta produkcja NovaLogic nie oferuje zbyt wiele jednemu graczowi. Ot, kilka kampanii, a w nich po dziesięć misji. I to ze schematycznie myślącym przeciwnikiem, który ma przewagę liczebną i poza tym nic więcej. Ale odpalenie tej gry po sieci, za pomocą programu NovaWorld, pokazuje całą moc engine'u VoxelSpace 2. Można grać po sieci IPX z szesnastoma kolegami albo po Internecie (korzystając z serwera NovaWorld) z tyloma samymi. Jeździć i strzelać można w grupach, ma zaistnieć (pewnie zresztą już jest) opcja „Capture The Flag", znana chociażby z Quake'a (polega ona na tym, że jeden z drużyny musi wyrwać z bazy przeciwnika flagę; oczywiście, reszta może robić to samo, przeciwnik też). Niestety, przy połączeniach z serwerem NovaLogic w USA są straszliwe lagi (lag to spowolnienie rzesyłania informacji poprzez sieć) – może ktoś pomyśli o mirrorze? Niestety, nie spotkałem się z nikim, kto wymieniałby



się salwami podkalibrowymi z kumplami po sieci – jeśli nie jest to winą opóźnień, to może tego, że tak naprawdę nie warto taszczyć komputera do kolegi, aby spędzić czas przy tak mało wciągającej rozrywce, jak wymiana pocisków HEAT?

Recenzja w GK 2/98	**89%**
Graczy	**16**
Połączenia	**IPX,ICP/IP**



F-22 Raptor

I kolejna produkcja NovaLogic, także działająca w oparciu o engine NovaWorld. Obowiązują więc takie same spowolnienia gry, jak w „Armored Fist 2". Te same są też możliwości gry – IPX i InterNET. Tryby: Capture The Flag (CTF), Deathmatch (tylko dogfight bez grup). Do 16 graczy, mają możliwość pogadanek podczas gry. System NovaWorld jest „idiotoodporny", więc nie powinno być problemów z adresami IP, portami i gniazdami. Wysokie lagi, a także obecność lepszych symulacji samolotów powodują, że nie znam nikogo, kto Raptorowałby się przez sieć. I wcale się nie dziwię.

Recenzja w GK 3/98	**72%**
Graczy	**16**
Połączenia	**IPX,TCP/IP**

Need For Speed 2 SE

Od dziś komputerowej AI mówimy: NIE! (napiszcie sobie to hasło na koszulkach :]). Dlatego też firma Pioneer (twórca tej gry) zaopatrzyła nas w możliwość gry z kolegami. Można grać albo dwóch-na-dwóch (head-2-head) poprzez modemik czy też kabelek RS-232. Ścigamy się więc wtedy na tych trasach, które są nam dane. Do ośmiu graczy po sieci IPX i... to w zasadzie tyle. Ale chyba warto pokazać, że prawo jazdy jest Wam niepotrzebne, nie? Bo jeśli masz jakieś inne rajdy, jak np. TOCA, to nie będziesz grał w NFS2 wielograczowo. Ale jeśli jesteś skazany na ten tytuł – nie będziesz się nudził, choć orgazmu też nie dostaniesz.

Recenzja w GK 3/98	**85%**
Graczy	**2/8**
Połączenia	**IPX,M,K**





Tym razem złapiemy się za najbardziej rozwiniętą mentalnie i technologicznie rasę występującą w „Starcrafcie". Rzecz jasna, dzisiejsza pogwarka będzie o Protosach. Zasiądźcie więc wygodnie w fotelach waszych training roomów, włączcie opcję: Odsłuch i... zaczynamy!

Starcraft część druga

Właściwie wszelkie nieszczęścia spadające na naszych ziomków (Terran) zaczęły się właśnie od nieszczęsnych Protossów. Ci biedacy, spokojnie zamieszkujący planetę Aiur stali się obiektem eksperymentów genetycznych Wielkich Podróżników, jakimi byli członkowie rasy Xel'Naga. Zaiste, musieli oni mieć w sobie coś z Wielkiego Brata, gdyż z wielką pasją wtrącali się do Wielkiego Planu Boga. Pierwszą z ras, jaka napadła na kolonie Terran, a przy której ewolucji asystowali Xel'Naga, byli właśnie Protossi. Ich naturalne zdolności psioniczne zostały rozdęte do granic wytrzymałości mózgu. Telepatia – pierwotna funkcja, która służyła komunikacji, tym razem stała się groźna bronią. Protossom udało się w końcu osiągnąć taki stopień wiedzy, że przerażeni Xel'Naga zauważyli, że ich podopieczni w zasadzie posiedli wiedzę umożliwiającą im bezpośrednią konfrontację z „bogami". Przerażeni opuścili czym prędzej planetę, pozostawiając ją na łasce losu i nowych istot. Zrozpaczeni Protossi zaczęli toczyć między sobą wojny, które na kilkaset lat pogrążyły planetę w kompletnym chaosie. Udało się w końcu przezwyciężyć wewnętrzne niesnaski i rasa zaczęła przygotowywać się do podboju galaktyki. Na swej drodze spotkała niezabawem Terran i przez ponad dwa wieki bacznie śledziła postępowanie tych humanoidalnych istot. Potem przyszedł czas na uderzenie. Tym bardziej że kolonie Protossów zostały zaatakowane przez bliżej nieznane im organizmy (były to zergiańskie sondy z nośnikami genów). Wszystko wskazywało na baaardzo nieprzyjazne zamiary ze strony obu nowoodkrytych nacji.

Witaj więc, nasz aiuriański przyjacielu. Przed Tobą bardzo poważne zadanie opanowania kilku kolonii zergiańkich i obrona własnych posiadłości przed pazernością tych biologicznych wandali.

Sondy

To podstawowe, niebojowe jednostki Protosów. Skonstruowane przez naukowców roboty, będące podstawą ekonomii tej rasy. Zapewniają one swoją mrówczą pracą stały dopływ surowców (gazu i kryształów) do energożernych baz. Mają także bardzo odpowiedzialne zadanie stawiania Portali, dla nadchodzących z innego wymiaru konstrukcji. Ich zaletą jest całkiem spora prędkość, wadą natomiast całkowity brak opancerzenia, co oznacza iż po kilku uderzeniach wroga zamieniają się w chmurę pyłu. To woły robocze o które należy dbać i zwiększać ich liczbę.

Zeloci

To podstawowa piechota naszej armii. Wojownicy Protossów przez wiele lat zdobywają wojenne doświadczenie. Zeloci są najniższą w hierarchii jednostek formą walki. Posiadają w swoim uzbrojeniu praktycznie tylko osobiste miecze, które są piekielnie niebezpieczne w bezpośrednim starciu. Na większe dystanse potrafią być jednak całkowicie bezbronni, co eliminuje ich z walki w grupach mniejszych niż 5 sztuk. Ze względu na brak (w przeciwieństwie do Terran) obsadzanych ludźmi bunkrów, Zeloci ze względu na swoją ruchliwość nadają się na dość tanich w produkcji zwiadowców.



Dragoni

To pierwsze zmechanizowane jednostki Protossów. W poszukiwaniu nowych rozwiązań technicznych skonstruowano właśnie Dragonów. Jest to uniwersalne połączenie okaleczonych w poprzednich bojach Protossów z ultranowoczesnym szkieletem bojowym, przypominającym jako żywo jakiegoś stawonoga. Ponieważ „zaciąg" do tych formacji był ochotniczy, Dragoni walczą z zacięciem i poświęceniem. Dysponują działami plazmowymi generującymi ładunki energetyczne, spełniają więc rolę artylerii. Posiadają średniej klasy pancerz i stanowią wielką siłę tylko w grupach po 5-10 sztuk. Mogą prowadzić ogień p.lot.

Templariusze

To kolejne jednostki piechoty, bardzo jednak elitarne. Templariusze rozwinęli swoje umiejętności psioniczne, dzięki czemu mogą wykorzystywać swoje osiągnięcia w tej dziedzinie do walki. Są więc podobni w swym przeznaczeniu do terrańskich Duchów. Można jednak budować z nich całe armie i „czary" (Suicide wybacz), jakich używają mają wielki wpływ na wyniki boju. Nie są więc formacjami specjalistycznymi, choć tworzenie z nich wielkich armii jest kosztowne. Wygenerowane przez kilku Templariuszy pole siłowe to prawdziwy teren śmierci.

Archonci

To zmodyfikowana wersja doskonale znanego już nam Templariusza. Jednakże w przeciwieństwie do swojego utylitarnego protoplasty, ten osobnik generalnie jest personifikacją niszczącej mocy protosjań-



skich umysłów. Przekształcony w coś na kształt ducha (nie mylić z terrańskimi Duchami) osobnik potrafi generować pole siłowe o gigantycznym natężeniu. Może ono uszkadzać nawet obiekty latające. Warte zobaczenia!

Rozbójnicy (Reaver)

Specyficzne połączenie cech wozu bojowego piechoty i pełnowartościowego czołgu czyni z Rozbójnika jedno z uniwersalniejszych narzędzi walki. Przypominający z zewnątrz wielkiego, pancernego chrząszcza, pojazd potrafi wytworzyć (bazując na ilości zmagazynowanych materiałów) samonaprowadzające się pociski energetyczne. Mają one dość dużą wartość bojową, ale gorzej jest z szybkostrzelnością. Ciężki pancerz czyni z Rozbójnika pojazd powolny, ale gruby pancerz potrafi wytrzymać niejedno. Polecamy używanie ich w grupach po 3-5 sztuk z odpowiednią osłoną p.lot. I pamiętajcie o ich powolności!

Zwiadowcy

Nie dajcie się zwieść tej nazwie. Ten podstawowy obiekt latający jest jednym z najskuteczniejszych oręży w wielkim boju Protosów. Przypominają jako żywo swą wielofunkcyjnością ziemskie myśliwce Wraight, nie posiadając jednakże aż tak wielkiej siły bojowej, co powoduje że ich używanie ma sens jedynie w grupach po około 10 sztuk. Ich opancerzenie pozostawia wiele do życzenia, o czym należy pamiętać podczas eksploatacji. Sztuka operowania nimi to sztuka umiejętnego doboru celów i wycofania się, gdy osłony pozwalają jeszcze na bezpieczny odskok.

Wahadłowiec (shuttle)

W zasadzie niewiele można powiedzieć o tej powolnej, zupełnie bezbronnej, latającej krowie. Podobnie jak terrańskie statki zaopatrzeniowo-transportowe, może służyć tylko wówczas gdy weźmiemy go pod uwagę w czasie organizowania inwazji na oddalone tereny. Niezbędna mu będzie osłona myśliwska do wykonywania podstawowych czynności, inaczej wszystkie transportowane jednostki zamienią stan skupienia na lotny.

Sędzia (Arbiter)

Bardzo przydatna jednostka dostępna na późniejszych etapach pogrywania. Ta kosmiczna sonda badawcza potrafi stać się nieocenionym sojusznikiem Twoich jednostek. Dzięki generowanemu przez nią polu kamuflującemu (przypominające ziemskie Cloak), można ukryć WSZYSTKIE jednostki znajdujące się w pobliżu sondy (jej bezpośrednio, niestety nie). Poza tym możliwe jest utworzenie pola natychmiastowej teleportacji, w którym pojawią się przywołane jednostki. Coś w rodzaju podprzestrzennego schnellzugu.

Lotniskowce (Carrier)

żko opancerzone statki, ajestatycznie sunące w rzestrzeni zawsze budzą gro- wroga. Ich jedyną obroną jest pancerz i wewnętrzne wytwórnie lekkich myśliwców bojowych, które wystrzeliwane w krótkich odstępach czasu potrafią nieźle zajść wrogowi za skórę. Najczęściej pełnią rolę latających centrów dowodzenia, a ich uczestnictwo w dobrze zaplanowanym rajdzie powietrznym może przynieść niemalże pewne zwycięstwo.

Obserwatorzy (Observer)

To niewielkie obiekty latające o gigantycznym znaczeniu militarnym. Ich podstawowym zadaniem przy pokonywaniu przestrzeni jest obserwowanie i przekazywanie danych do centrum dowodzenia. Jednakże dzięki zastosowanemu w nich superczułemu urządzeniu namierzającemu i obserwacyjnemu, są w stanie zidentyfikować i wskazać rejony, w których istnieją zakamuflowane jednostki przeciwnika. Ta bardzo cenna cecha powoduje, że używając przez Obserwatorów opcji stealth, same będąc niewykrywalne wskażą nam rejony koncentracji wroga. Coś dla taktycznych smakoszy.

I na koniec kilka uwag taktycznych

Podczas pogrywania Protossami należy zwrócić uwagę na kilka bardzo ważnych z taktycznego punku widzenia szczegółów. Najważniejsze dla zachowania całości bazy jest odpowiednie umocnienie jej pozycji. Najlepszym do tego obiektem jest znany już z misji terrańskich bunkier. Tutaj pełni on rolę automatycznej, zupełnie bezobsługowej wieży artyleryjskiej. Jest ona piekielnie skuteczna i uniwersalna. Potrafi prowadzić ogień zarówno do celów naziemnych jak i powietrznych. Takiego sprzętu nie posiadają nawet Zergowie. Najlepiej gromadzić je w baterie po kilka (3-6) sztuk. Wtedy są praktycznie nie do zniszczenia, zwłaszcza jeśli poszczególne baterie potrafią się wspierać ogniem. Dla rozbudowy całej infrastruktury potrzebne jest odpowiednie ustawienie Kryształów, zapewniających swoimi polami odpowiednie zasilenie operacji ściągnięcia obiektów z innego wymiaru. Ustawienie tych Kryształów jest kluczem do rozwoju bazy. Przeciwnicy w miarę postępu akcji używają coraz silniejszych formacji powietrznych (nawet do ochrony własnych baz). Podczas własnych natarć pamiętaj, że Protossi nie dysponują zdolnością regeneracji jak Zregowie, czy jednostkami naprawczymi jak Terranie. Ich osłoną są pancerze i generowane pole siłowe, które jest odtwarzalne, ale nie posada zbyt wielkiej siły (z wyjątkiem Templariuszy). Sztuka walki to sztuka zaprzestania szturmów prowadzonych metodą „z motyką na słońce". Odtwarzanie pól siłowych jednostek jest operacją piekielnie długotrwałą... cierpliwości. Armie warto organizować w kilka grup bojowych i poprzez ich umiejętne przełączanie podczas walki zaliczać po kilka celi naraz.

Jagd52



Reah

Czasami życie zwykłego reportera potrafi zamienić się w nierzeczywisty koszmar. Boże, a miałem tylko zrobić kilka fotek i wrócić do domu na kolację... Szlag trafi premię!

PUSTYNNE MIASTO

Brama

By wejść do miasta, najpierw musisz otworzyć sobie bramę, zamkniętą na „szyfrowy" zamek. Na szczęście kombinacja jest łatwa do zdobycia – wystarczy przejść się dookoła murów miejskich, by odnaleźć trzy zegary słoneczne, z których każdy oznaczony jest symbolem zwierzęcia i każdy pokazuje inną „godzinę". Wystarczy więc skojarzyć symbol na uchwycie każdej z metalowych sztab z rysunkiem rogów zwierzęcia i odpowiednio przesunąć sztab zwracając uwagę na to, że niekóre symbole mogły być wyżłobione na zegarze do góry nogami...



Fontanna

Po wejściu do miasta, wyjmij z koryta po lewej porcelanowy ciężarek, wyjdź na główną ulicę, skieruj się w prawo i posuwaj się wzdłuż ulicy, aż do dojdziesz do gadającej fontanny. Ustaw każdą z twarzy fontanny tak, by wydawała dźwięk taki, jaki wydaje obiekt, na który się patrzy – a więc jedna niech mówi „bim bam bom", druga „tur tur", a trzecia „szuu szuu".



Zawory

Po prawidłowym ustawieniu fontanny będziesz w stanie zrozumieć mowę mieszkańców – wykorzystaj więc to i przejdź się po mieście, by poznać Alchemika (pod drzwiami świątyni – duży budynek pośrodku miasta), kupca (stoi przed swoim sklepem) i przesympatyczną panią, zamieszkującą w jednej z bocznych uliczek. Zresztą pani owa od razu obarczy Cię zadaniem przyniesienia jej dzbanu – jest to jeden z tych stojących obok sklepu. Po spełnieniu tej prośby, będziesz mógł wejść do jej domu i z części sypialnej pokoju, ze stojącego na podłodze kosza, zabrać łup.

Wyjdź na podwórze przed domem i dokładnie obejrzyj mapę leżącą na stoliku, zwracając szczególną uwagę na umiejscowienie trzech fletów i na melodię, jaką wygrywają. Wyjdź na główną ulicę i podejdź do pierwszego z miejsc, gdzie według mapy powinien być jeden z fletów – kawałek muru świątyni koło fontanny i spójrz na mieszczący się tam zawór. Nie jest to wprawdzie instrument muzyczny, jakiego można by oczekiwać, ale skoro można grać na grzebieniu, to można i na zaworze – pokręcając odpowiednio kurek



w lewo lub prawo, postaraj się wydobyć z niego trzy dźwięki o odpowiedniej wysokości i w odpowiedniej kolejności, tak jak podpowiadała Ci mapa. Następnie uczyń podobnie z pozostałymi dwoma zaworami, by w końcu popchnąć wóz stojący na tyłach świątyni. Wóz skrzesze iskry, które zapalą gaz ulatniający się z otworzonych zaworów, a eksplozja zniszczy kawał muru, umożliwiając Ci wejście do świątyni.

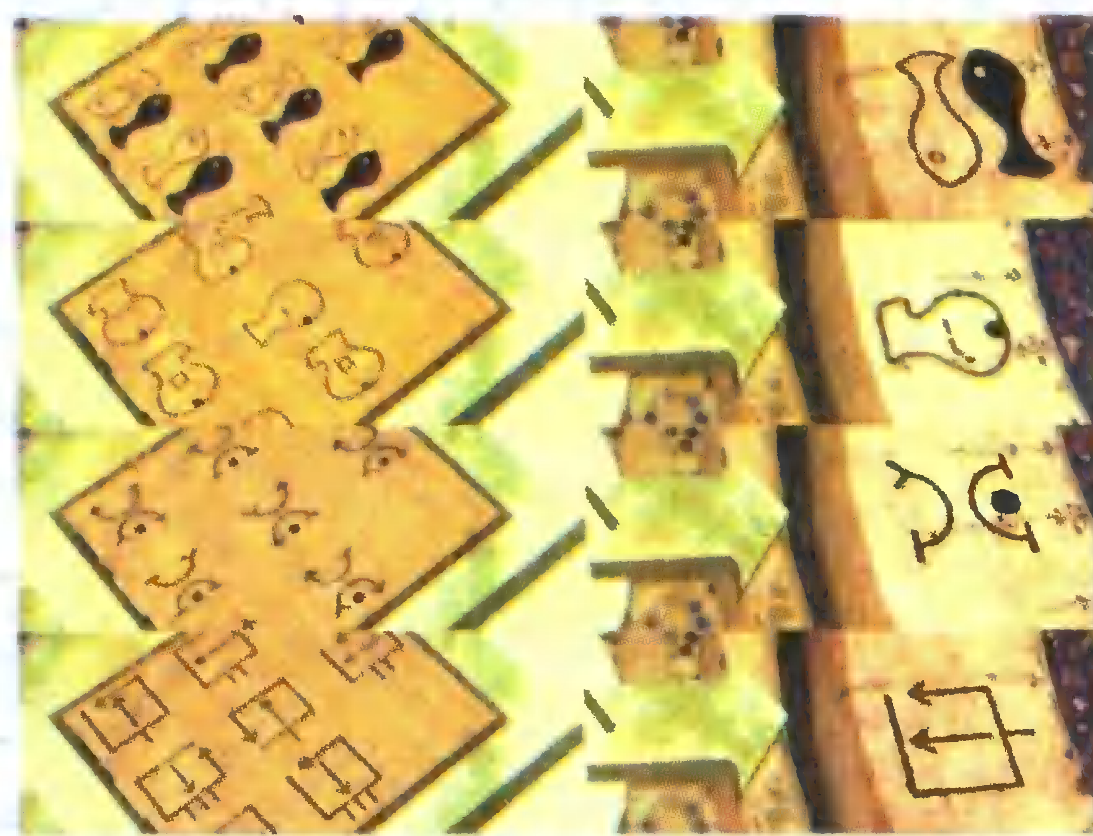
Gongi

Przejdź na drugi kraniec świątyni, pod zamknięte główne drzwi. Porozmawiaj ze zjawą stojącą pod ścianą i przynieś jej wody, którą znajdziesz w chrzcielnicy, w jednej z naw bocznych. W nagrodę otrzymasz kulę. Zejdź teraz do niewielkiego obniżenia w centralnej części świątyni i weź pałeczkę leżącą pod jednym z czterech mieszczących się tam gongów, a następnie sprawdź, w który gong musisz uderzyć, by usłyszeć, jak w odpowiedzi rezonuje mu kolejny. Podbiegnij do tego drugiego (masz na to około 40 sekund) i uderz w niego. Potem, kierując się słuchem, odkryj, który powinieneś uderzyć jako trzeci i czwarty, by ostatecznie, w jako piąty z kolei, uderzyć w rezonującą szybę z drzwi zagradzających Ci drogę na najniższy poziom świątyni.



Koło

Zejdź po schodach na dół, podejdź do filaru, w otwór w jego podstawie wepchnij kulę i pociągnij za nie – uruchomi to złożony mechanizm ukryty pod leżącym na posadzce kołem. Rozwiąż serię zagadek na inteligencję, ustawiając żądany symbol (będący logicznym uzupełnieniem zestawu pokazanego na płytce po lewej) przez pokręcanie zewnętrznym pierścieniem koła i akceptując wybór naciśnięciem strzałki.



Gra z Alchemikiem

Wróć na górę i odnajdź, niedaleko wyjścia głównego, drzwi prowadzące do windy. Wjedź na sam szczyt wieży. Podejdź do stolika z dwoma czaszkami stojącymi na blacie i zagraj z Alchemikiem w „kamyczki". W grze tej na stół wykładana jest losowa ilość kamieni – od siedmiu do jedenastu. Każdy z przeciwników w swojej „turze" może zabrać ze stołu jeden, dwa lub trzy kamienie. Wygrywa ten, kto zdejmie kamienie ze



stołu jako ostatni. Warto przy tym zauważyć, że jeśli na stole znajdzie się osiem kamieni przegrasz niezależnie od tego co zrobisz, w innych przypadkach o zwycięstwie zadecyduje (przede wszystkim) Twój pierwszy ruch: przy jedenastu kamieniach zdejmij trzy, przy dziesięciu dwa, przy dziewięciu jeden i przy siedmiu trzy – tak by ostatecznie zostawić Alchemika z czterema kamieniami. Po kilku zwycięskich grach zdobędziesz kamień filozoficzny.

Luneta

Przeczytaj księgę leżącą na stoliku i zapamiętaj narysowane w niej symbole. Podejdź do lunety i ustaw ją tak, jak sugeruje zapis z księgi. Spójrz przez lunetę – hmmm... trzeba ją trochę przestawić. Popróbuj więc pozmieniać symbole z górnego (niebieskiego) rzędu, by odnaleźć ten właściwy – co objawi się tym, że patrząc przez lunetę zobaczysz opisywaną w książce oazę.



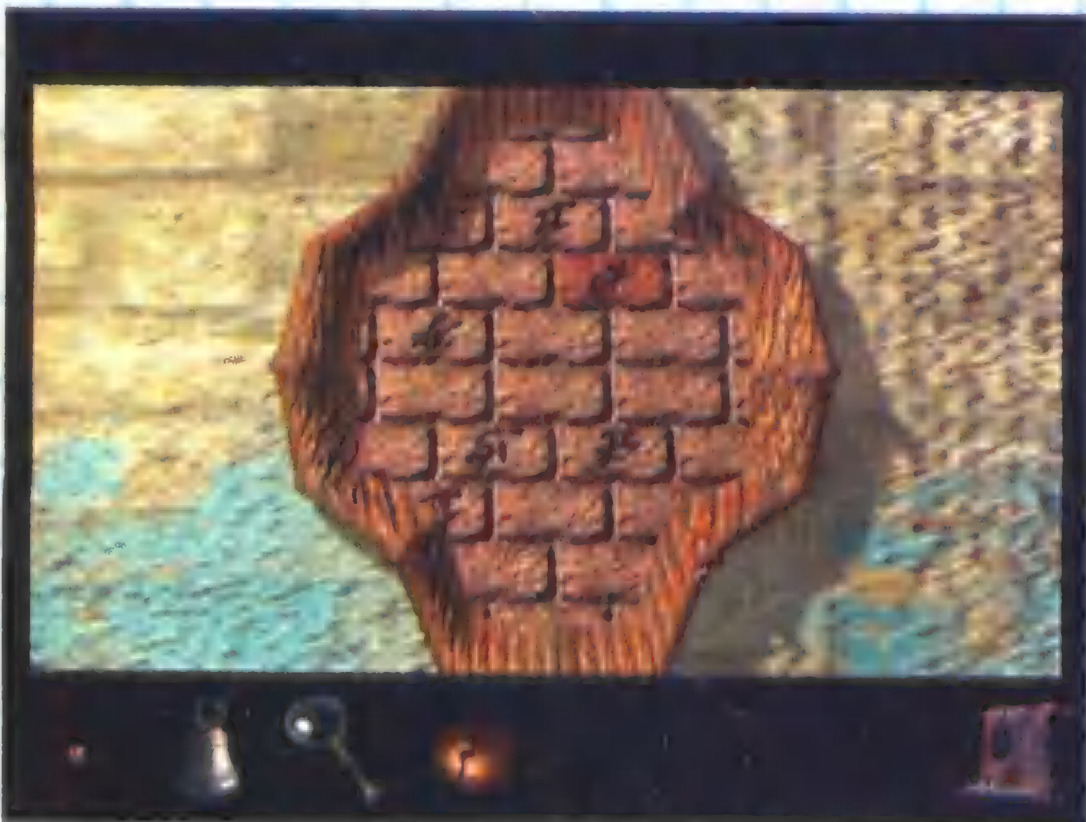
Winda

Wejdź do windy i „nakręć" ją przez prawidłowe ustawienie woreczków z balastem – wedug zasady „zielonym do góry", pamiętając, że ruch każdym woreczkiem powoduje jednoczesny ruch innych z nim powiązanych. Możliwych jest wiele różnych rozwiązań, jednym z krótszych jest (licząc od lewej strony) pociągnięcie piątego woreczka, czwartego, dziesiątego, jedenastego, pierwszego i trzeciego. Gdy winda zostanie uruchomiona, zjedź na dół i wyjdź ze świątyni.



Warsztat Alchenika

Wejdź do sklepu, podejdź do lady i zamień porcelanowy ciężarek na ołowiany. Wróć do domu gościnnej pani i przeczytaj książkę leżącą na stole. Zapamiętaj narysowane w niej kształty i wpisane w nie cyfry, a także wiersz zapisany na ostatniej stronie. Wyjdź na wewnętrzy dziedziniec i spójrz do studni. Teraz możesz już spróbować „obudzić moc zaklętą". Odnajdź na ścianach trzy kamienne tablice o kształtach ram opisanych w książce jako cztery, osiem i trzydzieści dwa. Przyjrzyj się dobrze symbolom na nim zawartym i znajdź taki, który istnieje tylko na tych trzech tablicach, a na pozostałych trzech już nie. Zaznacz go i podejdź do studni, a raczej uruchomionego waśnie warsztatu Alchemika. Zamień ołów w złoto i wymień je u kupca na bukłak wody (stoi na ladzie). Wyjdź z miasta i kierując się w lewo, idź na pustynię.



OAZA

Strony Świata

Podejdź do pierwszej z chat i posłuchaj, co ma Ci do powiedzenia jej mieszkaniec. Następnie ustaw na





tablicy nad drzwiami symbol wschodu (Słońce z prawej, Księżyc z lewej) – bo, jak powiedział tubylec, przyszedłeś ze wschodu i w tym właśnie kierunku zwrócona jest tablica... Podobną „sztuczkę" zrób je-





szcze trzykrotnie dla pozostałych kierunków geograficznych – pamiętając gdzie jest wschód, łatwo określisz, w którym kierunku zwrócone są drzwi trzech innych chat. Prawidłowe ustawienie wszystkich tablic uruchomi portal, który przeniesie Cię do innego wymiaru.

WYBRZEŻE

Szkatułka

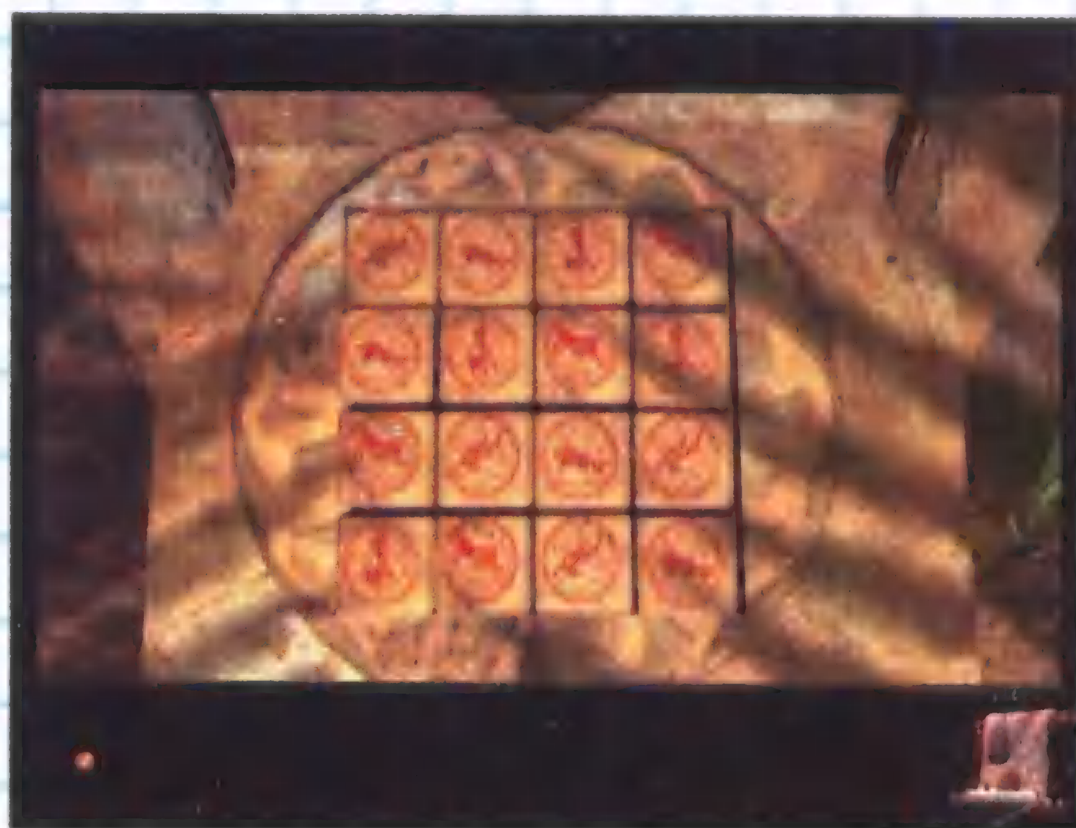
Idź drogą, aż dojdziesz do rusztowań nie dokończonej chaty i skręć tu w prawo, w stronę wody. Porozmawiaj z siedzącą nieopodal dziewczyną, wejdź do chatki nad wodą. Spójrz na pergamin trzymany przez szkielet i tradycyjnie zapamiętaj symbole i ich kolory. Zbliż się do szkatułki stojącej w kącie. Pokręć przez



chwilę kółkami zamka szyfrowego, by zauważyć, że poruszenie jednego kółka powoduje automatyczny ruch innego, przy czym to drugie staje zawsze na tych samych polach, obojętnie jakbyś nie kombinował. Zwróć ponadto uwagę, że zestawy: odpowiedni symbol + kolor nie występują w tej samej kolejności, co na pergaminie. By zaś otworzyć szkatułkę najważniejsze jest ustalenie kolejności, w jakiej symbole będą ustawiane. Zacznij od drugiego kółka od lewej i ustaw na nim symbol zielony. Teraz na czwartym kółku symbol niebieski, a na pierwszym ustaw biały, jednocześnie tak nim manipulując, by na trzecim wypadł symbol czerwony. Wyjmij ze środka złotą czaszkę, wyjdź na zewnątrz.

Świątynia

Wróć na drogę i podążaj nią dalej, do świątyni, po drodze zapamiętując symbole i słowa z gadających głazów. Będąc już we wnętrzu świątyni, podejdź do ołtarza i postaw czaszkę ze złota na postumencie z lewej strony, co uruchomi tajny mechanizm ołtarza. Najpierw sprawdź, jakie dźwięki wywołuje naciśnięcie poszczególnych pól kamiennej płyty, a następnie



wciśnij te, które oznaczone są obrazem jakby wybuchu wulkanu i słowem „nusku" (tak jak na głazie). Rozpali to ogień na ołtarzu. Teraz wybierz te, które przedstawiają coś w rodzaju leżącego kota i mówi „enlil" – wywoła to wicher, który rozdmucha żar. Ostatecznie zaś, wciśnij te z rysunkiem dwóch falistych linii, nazywające się „enki" – woda zaleje rozgrzane skały, które popękają i otworzą Ci drogę dalej.

Pomost

Idź na wprost, by następnie skręcić w wąską ścieżynkę w lewo – na jej końcu znajduje się kamień „podpowiadacz", na którym wyświetla się tajemniczy symbol. Zapamiętaj i symbol, i lokalizację podpowiada-



cza. Zwiedź teraz najbliższą okolicę, zwracając szczególną uwagę na leżące na ziemi kamienie z naniesionymi na nie symbolami. Powinieneś też natknąć się na dwie przeprawy – jedną całkowicie zepsutą, ale za to z korbą, którą zabierz, i jedną działającą, ale z pewnymi brakami w częściach.... Wróć do kamienia, spójrz na symbol i odnajdź oraz wciśnij taki sam na kamieniu leżącym gdzieś w okolicy. Wróć do podpowiadacza i zobacz, jaki symbol masz odnaleźć jako

drugi, potem jako trzeci i wreszcie, po naciśniciu ostatniego (ważne jest, by wykonać całą operację szybko), kamień „podpowiadacz" usunie się z przejścia, dzięki czemu z maszyny znajdującej się za nim będziesz mógł zabrać element potrzebny do uruchomienia przeprawy. Zamocuj korbę oraz znalezioną część przy maszynerii przeprawy, zakręć korbę i po moście wejdź do miasta.

PODTOPIONE MIASTO

Farbiarz

Na początek pozwiedzaj trochę okolicę, w rezultacie czego powinieneś znaleźć jedną zamkniętą bramę, kosz od nieczynnej i zamknniętej na kłódkę windy, warsztat farbiarza, a także zawrzeć znajomość z młodzieńcem mieszkającym w okolicach balkonu z drzewkiem w doniczce, oraz kobiety, która wręczy Ci płótno do zaniesienia do farbiarza (przejście do jej mieszkania znajduje się na drugim „piętrze" miasta; by znaleźć prowadzące tam schody musisz spojrzeć w odpowiednim miejscu w dół). Idź do farbiarza. Z jednej z półek zabierz butelkę czerwonego barwnika, ustaw soczewkę stojącą przed paleniskiem, tak by była skierowana dokładnie na wprost, oraz przekręć wiszące nieopodal pojedyncze lustro w dół. Zejdź z „podium", podejdź do trzech lusterek na przeciwległej ścianie i przekręć to środkowe w lewo i w dół (będzie skierowane z lekka na ukos). Odsuń szmatę, przysłaniającą promień Sońca i już po chwili skupiona wiązka światła rozpali ogień. Zanurz płótno w garze nad paleniskiem i zanieś ufarbowaną tkaninę właścicielce. Gdy ją rozwiesiła przed wejściem przyjrzyj się dokładnie jej wzorkowi.



Brama

Porozmawiaj jeszcze raz z młodzieńcem, przejdź się po okolicy, zamień kilka słów z jedynym dostępnym Ci mieszkańcem, terminatorem u farbiarza, by po pewnym czasie wrócić do chłopaka – tym razem powiniem sprezentować Ci klucz. Wypróbuj go przy windzie, po czym wymień u ucznia farbiarza na pęk wytrychów. Wjedź windą na górę. Skieruj się w lewo i idź do końca ścieżki, do stanowiska z kuszą. Nastaw ją na któreś z możliwych położeń i strzel – jeżeli wybrałeś właściwe uruchomi to wielkie koło zębate. Przejdź teraz do końca w prawo i z drugą kuszą postąp podobnie – udany strzał spowoduje start jakiegoś mechanizmu. Wróć do pierwszej kuszy i powtórz cały cykl jeszcze raz. Te, w sumie cztery, celne strzały odblokują bramę, zagradzającą Ci dotąd drogę do górnego miasta. Udaj się tam teraz.



Fontanna raz jeszcze

Podejdź do dużego budynku wyglądającego jak pałacyk na wodzie. Przed wejściem natkniesz się na członkinię jednej z ekip badawczych, która w wygłoszonej przemowie podpowie Ci rozwiąznie kolejnej zagadki i zdradzi przeznaczenie budynku – to łaźnia miejska. Używając medalionu otrzymanego w zamian za zafarbowanie płótna, „zamroź" wodę w basenie fontanny i podejdź do jej środka. Nalej do każdego z ośmiu naczyń barwnik, za każdym razem szybko obracając się, by stwierdzić, czy z jednego z nisko położonych okien łaźni nie wylewa się zabarwiona na czerwono woda. Ostatecznie powinieneś zlokalizować cztery naczynia, które są połączone z łaźnią. Pokręcając zaworem, zamknij im odpływ i wejdź do oszuszonej już łaźni.



Studnia

Zajrzyj do studni, a następnie podejdź do płytkiego baseniku za studziennym żurawiem. Spróbuj poruszyć żurawia – niestety jesteś za słaby, by zrobić to bez żadnej pomocy. Zwróć uwagę na symbol na koszu żurawia – oznacza on liczbę dwadzieścia dwa, a kamienie leżące w baseniku są dość specyficzne, gdyż każdy, na oko, jest dwa razy większy od poprzedniego. Wrzuć więc do kosza kamienie, od najmniejszego licząc, drugi, trzeci i piąty. Odpowiednio wyważonym żurawiem bez trudu już opróżnisz studnię z zalegającej w niej wody. Zejdź po drabinie do studni, w najniższe z dwóch odkrytych przejść.



Waga

Odnajdź w jaskini walający się po ziemi kozi róg i przymocuj go do leżącej niedaleko czaszki „właścicielki". Odsłoni to przed Tobą wagę równowagi między Słońcem, a Wodą. Poustawiaj teraz na odpowiednich polach, po właściwych stronach, zwierzęta wodne i lądowe (tak jak to było pokazane na wzorku tkaniny, którą farbowałeś) – po lewej od góry: jaszczurka, owad (takie bliżej nieokreślone coś), wąż (ciasno zwinięty „w kłąbek") oraz po prawej od góry: ośmiornica, pirania i wreszcie paszczka. Odpowiednie zrównoważenie wagi spowoduje wypełnienie jaskini wodą, co umożliwi Ci przeprawienie się łódką do ostatniego etapu gry.



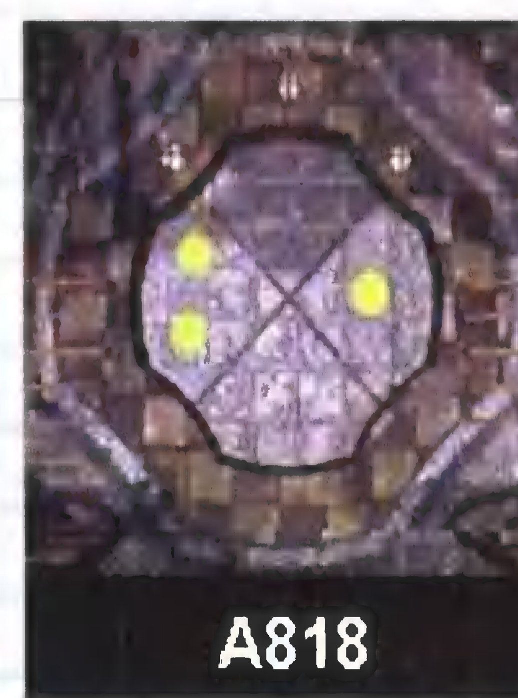
CENTRUM NADZORU

Pozamykane drzwi

Skieruj się w prawo, do sektora A i wejdź do pomieszczenia nr 818. Weź z podłogi wiertarkę, wyjdź na korytarz i idź nim do końca w lewo. Wejdź do pokoju 367. Na ścianie obok wentylatora z lewej znajduje się płyta, której śruby mocujące możesz poodkręcać wiertarką i zdjąć ją, co odsłoni przejście do sąsiedniego pomieszczenia, gdzie znajdziesz kartę magnetyczną. Podejdź do komputera i włóż znalezioną kartę do czytnika. Wprowadź kod A818 i wróć do pokoju o tymże numerze. Spójrz na informację wyświetlaną na ekranie monitora – to kody otwarcia pozamykanych do tej pory drzwi. Wyjdź na zewnątrz. Podejdź do każdego z trzech zamkniętych drzwi i naciskając w odpowiedniej kolejności ich właściwe części otwórz je i wejdź w głąb kompleksu.





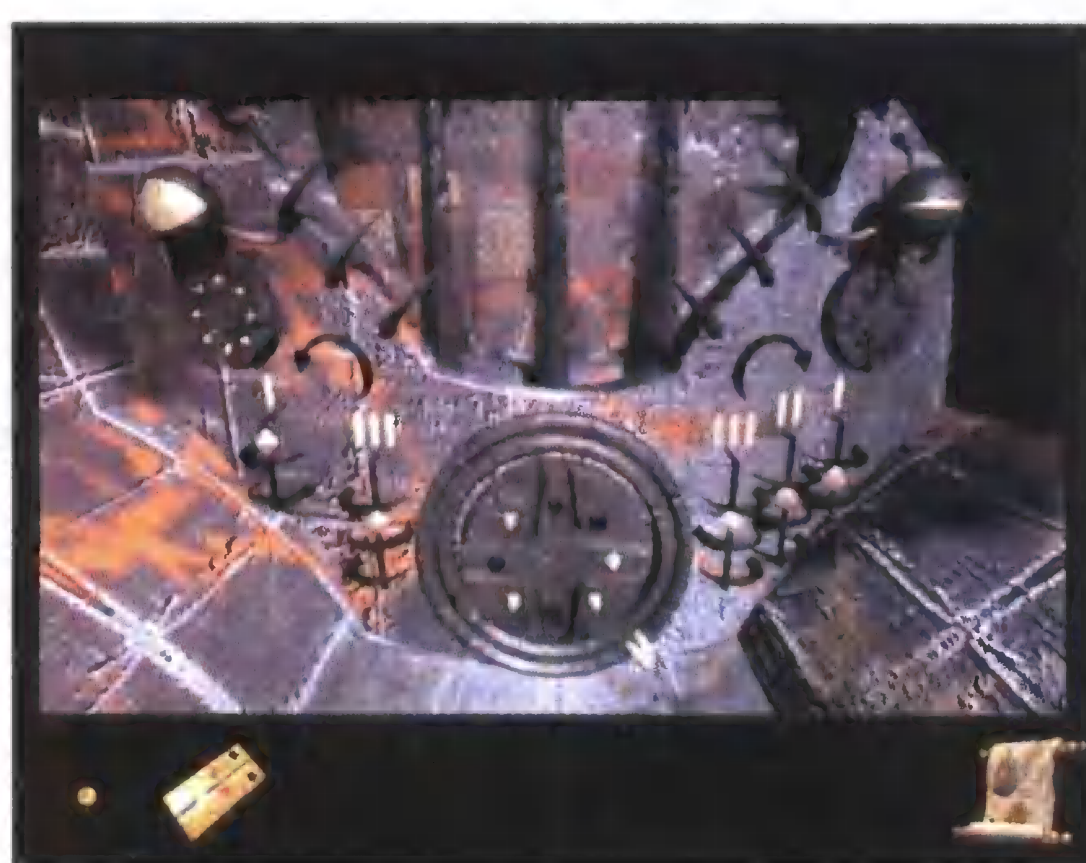


Pręty

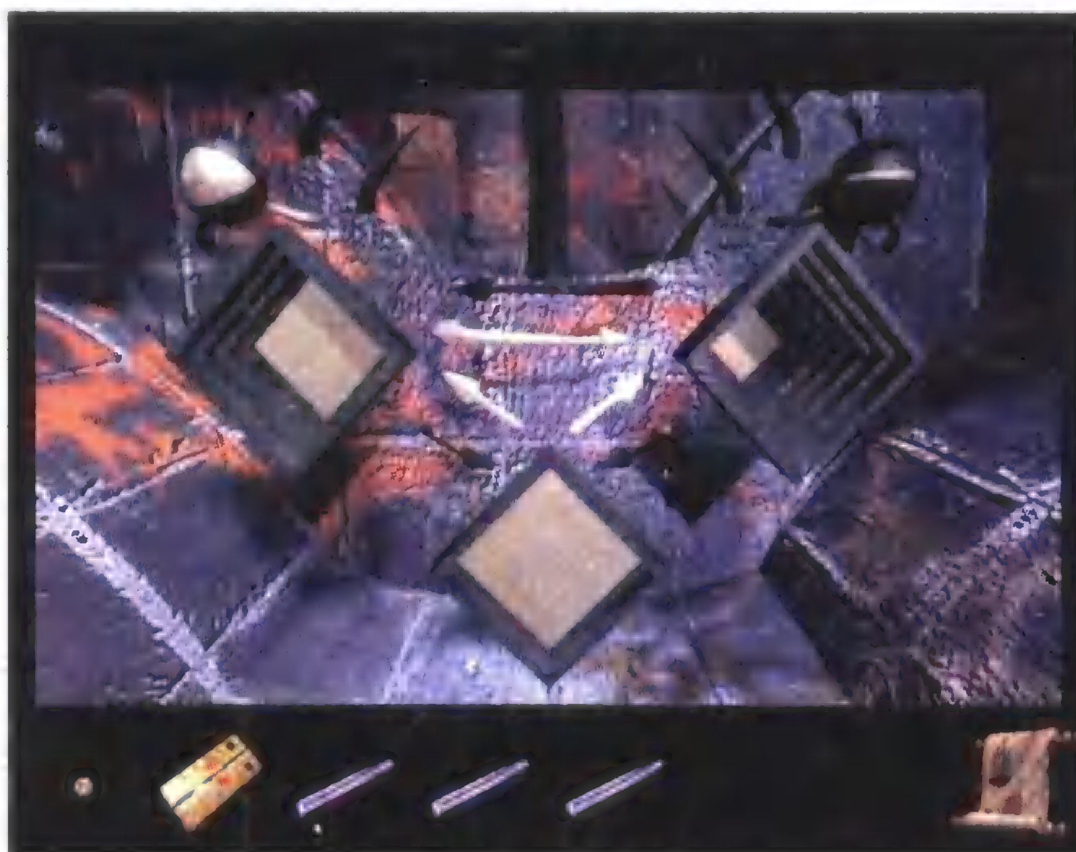
Obejdź całe pomieszczenie dookoła, popatrując po drodze przez każdy z zainstalowanych noktowizorów – poprzez jeden powinieneś zauważyć zamocowany w balustradzie świecący pręt. Zapamiętaj jego lokalizację i go odnajdź. Zejdź na dół. By zdobyć pozostałe trzy pręty potrzebne do rozruchu reaktora, musisz rozwiązać trzy potrójne łamigówki. W jednej musisz zapamiętać pokazywaną serię symboli, a potem naciskając odpowiednio oznakowane dźwigienki (uwa-



ga na orientacj symboli!) bezbłędnie ją powtórzyć (naciśnięcie środkowego „ekraniku” spowoduje przypomnienie całej serii – pomoc działa jednak ograniczoną ilość razy). W innej wykonując osiem ruchów masz zaznaczyć każde z ośmiu pól na obrzeżu koła. Haczyk tkwi w fakcie, że za każdym razem masz ściśle określone, jakiego typu ruchy możesz wykonać (np. jedno pole w lewo albo przeskok o trzy pola w



prawo) i ile razy możesz je wykonać. Rozwiązanie na pierwszym stopniu trudności: (licząc dźwignie od lewej) 5, 4, 3, 1, 3, 4, 2, 2. Na drugim: 1, 3, 4, 4, 3, 2, 2, 5. I na trzecim: 2, 5, 4, 3, 4, 3, 2, 1. I wreszcie s też odwrócone Wieże Hanoi – zabawa polega na przeniesieniu klocków z prawego pojemnika do lewego, korzystając z pomocy środkowego, „przejściowego” i pamiętając przy tym o zasadzie, że kłaść można tylko



większy klocek na mniejszy. Po zdobyciu wszystkich czterech prętów podejdź do reaktora stojącego w centralnej części pomieszczenia i włóż pręty w otwory w jego obudowie.

Reaktor

Twoim ostatnim zadaniem jest wprowadzić z klawiatury umocowanej na reaktorze kod, który go uruchomi (funcję klawisza Enter pełni >>). Kod ten jest Ci zresztą usłużnie podany – niestety, znaki na klawiaturze mają różne wartości, dodatkowo modyfikowane jeszcze odpowiednio w zależności od tego, ile ich wprowa-



dzisz naraz. Zależności te jest na szczęście bardzo łatwo odkryć – wystarczy sprawdzić wartość pojedynczych znaków, a następnie wpisać pięć znaków naraz (bo tyle ma kod) i sprawdzić różnice. Te różnice to liczby, o jakie powiększane bądź pomniejszane są wartości kolejnych znaków. Gdy prawidłowo rozwiążesz tę łamigówkę, poznasz ostatecznie sekret Reah i prawdziwe przeznaczenie tajemniczych Portali.

Patrycja



2. W wielkim basenie, w którym natkniesz się na kilka drugonów, jest wejście do kolejnego tajnego miejsca. Wybij potwory, użyj Force Speed i Force Sight, dzięki czemu łatwiej odnajdziesz kratę, która zamyka wejście, wytnij ją i wpłyń w korytarz.



Mysteries of t

Oto druga i ostatnia już część pełnego opisu przejścia „Mysteries of the Sith". Poprzedni odcinek przerwaliśmy na misji 11, a więc do dzieła...

Level 12 Dromund Kaas Swamp

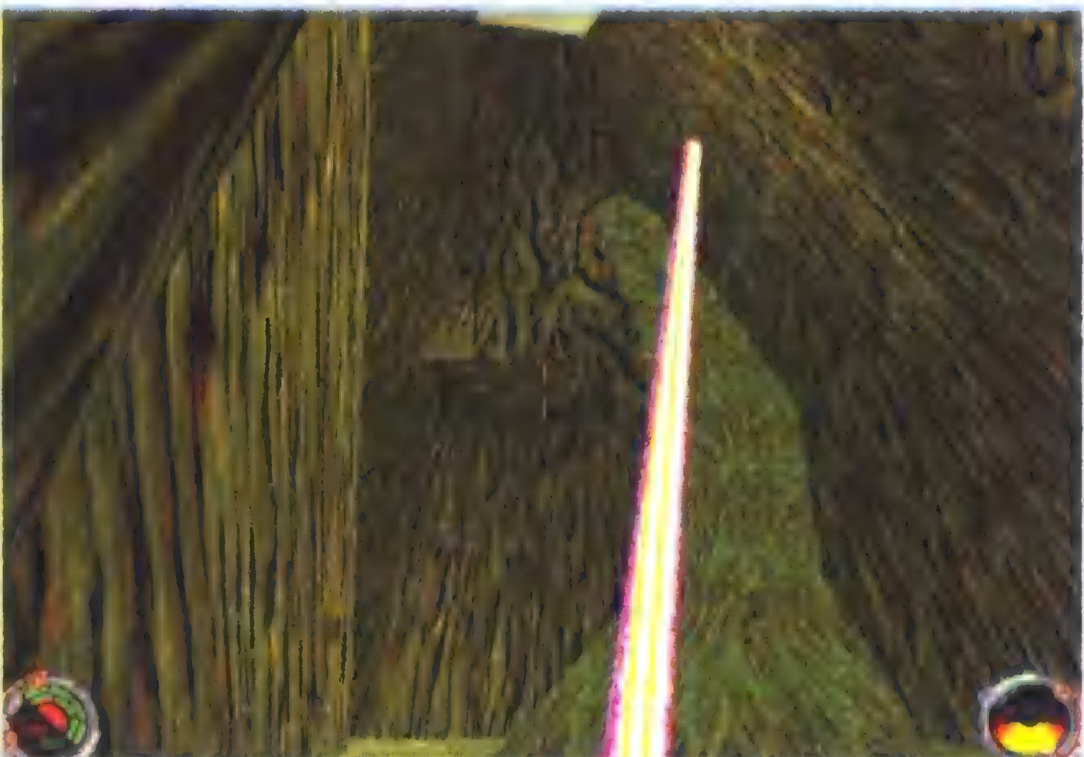
1. Na polanie, jaka otwiera się zaraz za pierwszym wirem, widać samotne, omszałe drzewo. Wejdź na ścieżkę, jaką zasłania ono po lewej stronie, a kiedy dojdziesz do maleńkiej sadzawki (w której niemożliwością jest wykonywanie uników) z pływającym weń *Dianoga* – będziesz przy pierwszym tajnym miejscu tego poziomu. Ale, czy skorzystasz z szansy na jego zdobycie, to już Twoja sprawa...



2. W miejscu, w którym zobaczysz wielki pień na środku polany, znajduje się kolejne tajne miejsce. Podejdź do wyjścia z niej i przejdź na lewą stronę, po czym użyj Force Jump.



3. Na następnej polanie z wielkim drzewem i kilkoma trującymi roślinami jest półka na ścianie po przeciwnej stronie od wejścia. Możesz na nią wskoczyć za pomocą Force Jump, ale siedzi na niej Ysalamiri – zwierzątko blokujące używanie Mocy w promieniu dziesięciu metrów. Możesz je jednak zepchnąć przykucając i idąc w jego kierunku – kiedy już to zrobisz, wystarczy jeszcze jeden Force Jump.



4. Kiedy od ostatniego tajnego miejsca wyjdziesz przez lewy korytarz, dojdziesz do polany z dwoma zwisającymi konarami: zielonym i brązowym. Za pomocą Force Jump wskocz najpierw na zielony, po czym przy użyciu tej samej mocy – na brązowy.



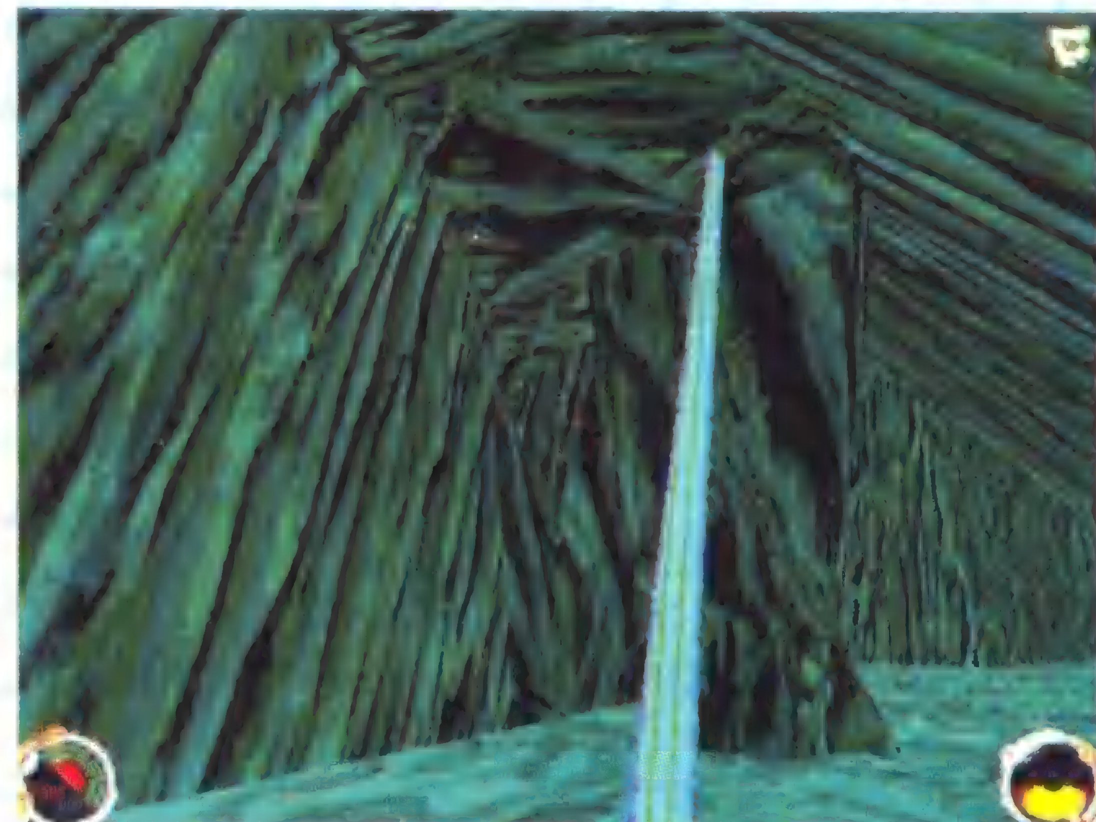
5. Po pokonaniu swojego lustrzanego odbicia i przedostaniu się do przedsionka, zobaczysz sadzawkę. Zabij pływającego w niej Noghri i przebywającego za lianami Dianoga. Przepłyń przez wycięte liany i uważnie patrz w prawo i dół – tam znajduje się wejście do tunelu stanowiącego piąte tajne miejsce tego poziomu.



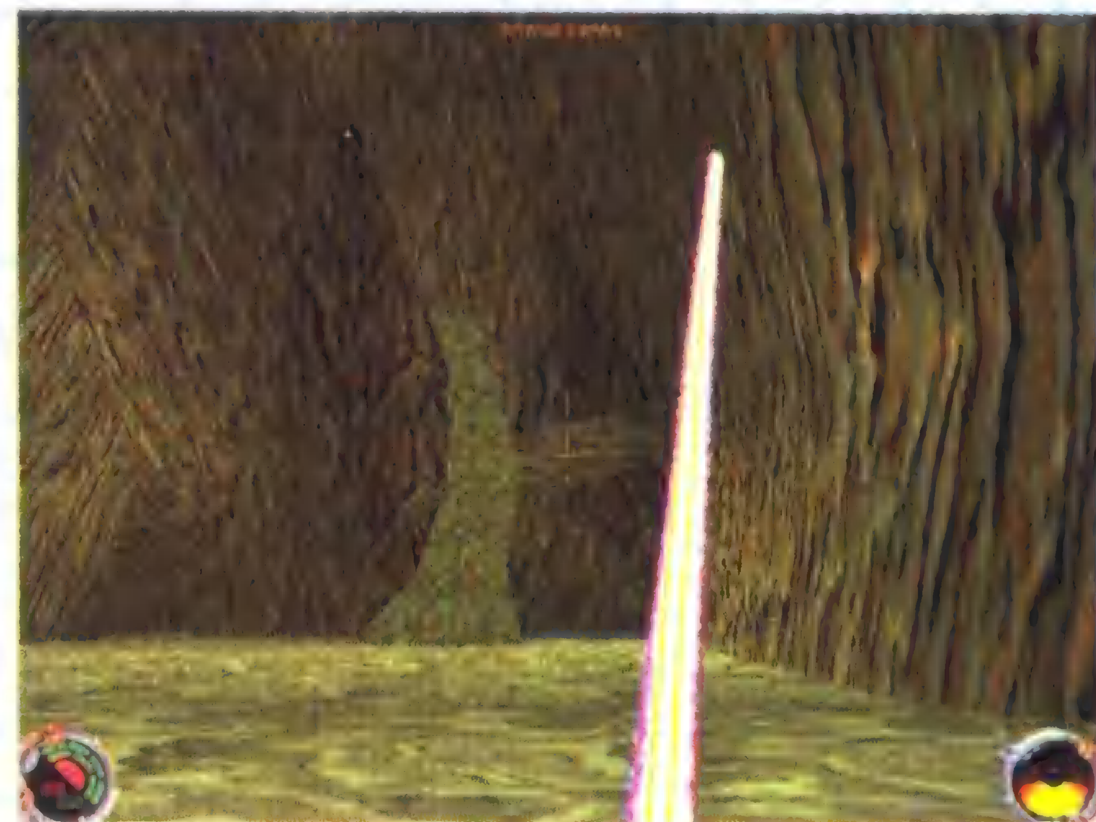
6. Kiedy wypłyniesz z wody i pokonasz stado Wampów i Mailoców, obejrzyj się w kierunku, z którego przybyłeś. Znajduje się tam półka, na którą jest warto wskoczyć; by dostać się stamtąd do tajnego miejsca może być konieczne użycie Force Speed.



7. Idź przed siebie, aż zobaczysz kamienną kolumnę stojącą w środku przejścia. Włącz Force Sight i spójrz na lewą ścianę – znajduje się tam szczelina, stanowiąca przedostatnie tajne miejsce tego poziomu.

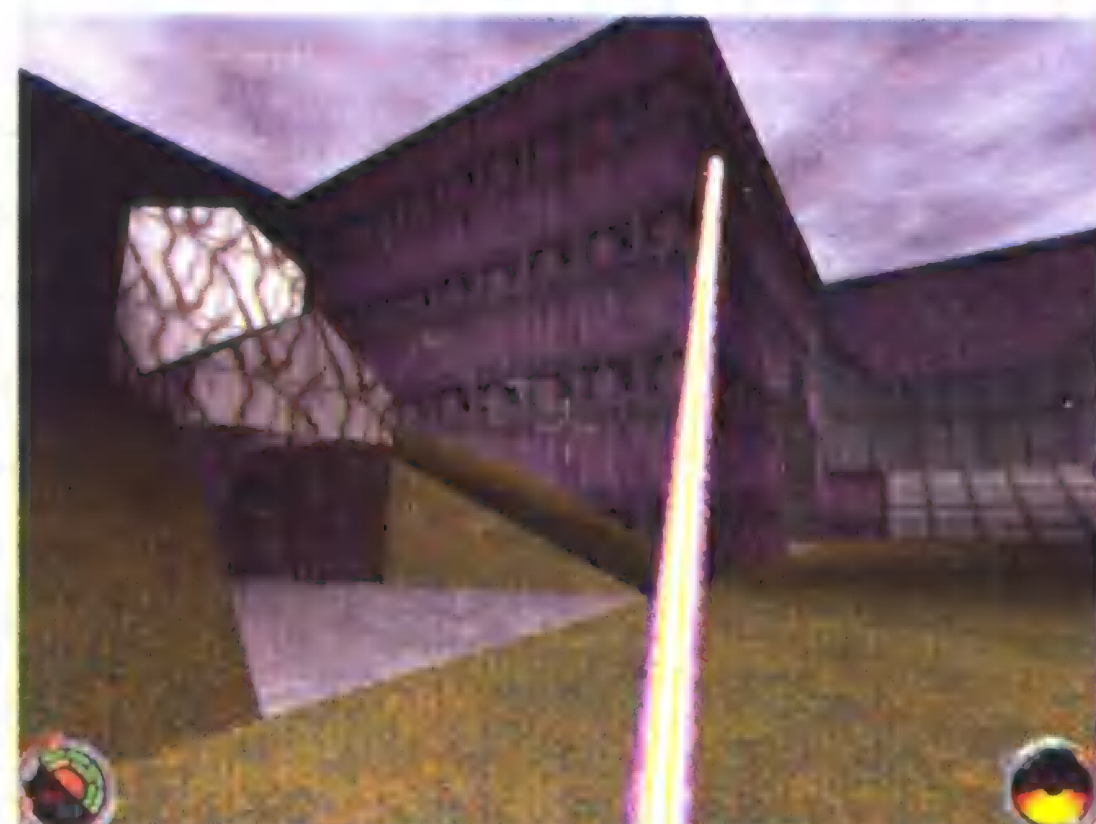


8. W pobliżu znajduje się kolejna polana z jeszcze jednym obumarłym drzewem. Wskocz na półkę po prawej stronie, zepchnij siedzącego tam Ysalamiri i jeszcze raz użyj Force Jump, by dostać się do ostatniego tajnego miejsca na Bagnach.



Level 13 Sith Temple

1. Idź przed siebie, aż dojdziesz do większej, otwartej przestrzeni. Pokonaj kolejną parę posągów – strażników i wejdź do budynku z marmurowym dachem, znajdującym się po lewej stronie. Zniszcz kolejne statuy i odszukaj zalane wodą pęknięcie w prawym pomieszczeniu.



2. Wróć do otwartej przestrzeni i przejdź na drugą stronę, do zalanego korytarza. Podążaj nim, aż w lewej jego odnodze zobaczysz schody wiodące na górę. Nabierz powietrza, użyj Force Sight i wróć do korytarza, którym przypłynąłeś. Jedna z rzeźb okaże się iluzją, kryjącą tajne miejsce.



he Sith część druga

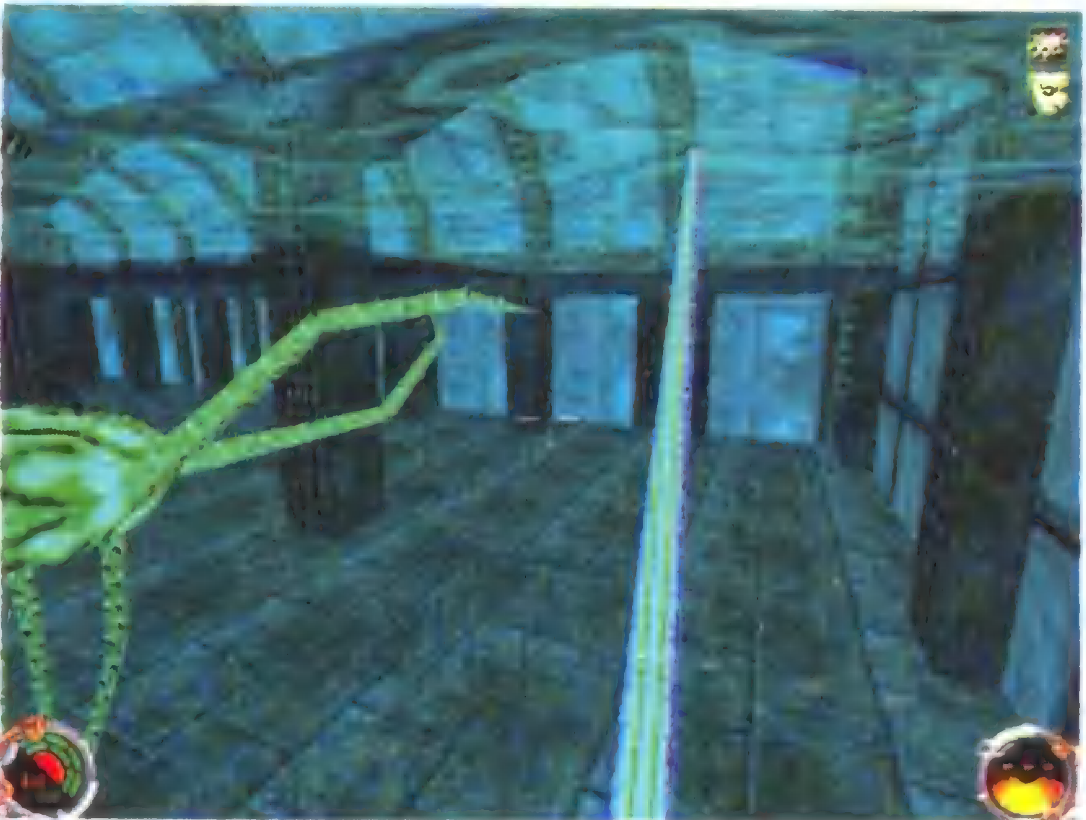
3. Płyń dalej tym korytarzem, a za zakrętem wybierz lewą, wiodącą w górę, rampę. Teraz będzie trudno – zaatakują Cię aż trzy Vornskr... Jeśli uda Ci się przeżyć, użyj Force Sight, by stwierdzić, która z nisz ma fałszywą ścianę i jest kolejnym tajnym miejscem.



4. Kiedy dotrzesz do korytarza z czterema oświetlonymi na fioletowo pomieszczeniami, użyj Force Sight i naciśnij przycisk, jaki pojawi się w jednym z nich. Wróć na korytarz – zaraz obok otwiera się sadzawka, do której należy wskoczyć.

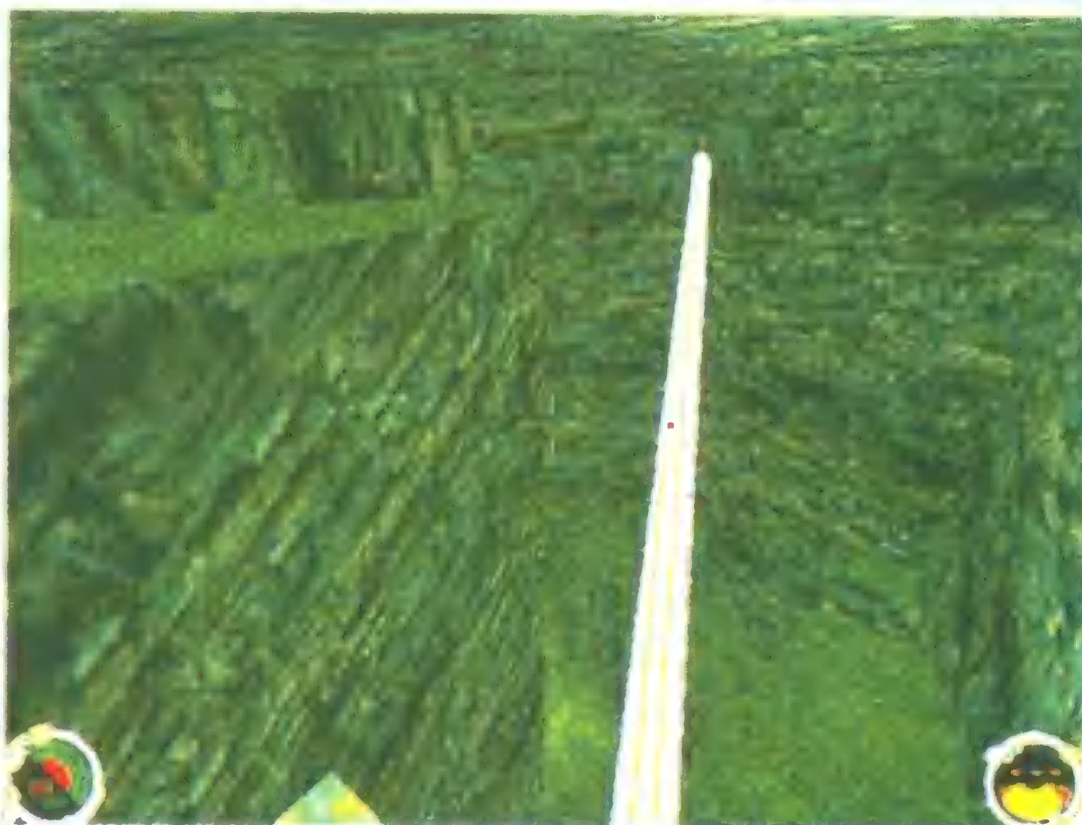


5. Po dotarciu do basenu, w którym pływają dwa Dianogi, przyspiesz za pomocą Force Speed i bardzo ostrożnie postaraj się je zabić. Kiedy już to zrobisz, wytnij mieczem kratę, która jest w jednym z rogów basenu i wpłyń weń. Pamiętaj, żeby mieć jednak jeszcze w zapasie sporą porcję sił życiowych – przyda się, nim dotrzesz do celu...



Level 14 Sith Temple Catacombs

1. Kiedy z wielkiej, okrągłej komory wejdziesz w drzwi po prawej stronie i zeskoczysz przez otwór w podłodze, po drugiej stronie przepaści zobaczysz półkę. Przy ścianie, przy której się znajdujesz, jest opuszczająca się w dół grań – zeskocz na nią, a później użyj Force Speed i Force Jump, by przeskoczyć na drugą stronę. Pobiegnij aż do końcowej ściany i odwróć się – jeśli wskoczysz na wyższy poziom, znajdziesz się w tajnym miejscu.



2. Po pierwszym spotkaniu z Kyle'em, za pomocą Force Jump wskocz na półkę z dwiema statuami. Zeskocz w dół, naciśnij przycisk obok, użyj Force Speed i wbiegnij na windę, na którą spadłeś. Wskocz na górę lub poczekaj aż tam dojedziesz, zeskocz z półki i przebiegnij tam, gdzie przed chwilą była winda. Spadnij w otwór, by zaliczyć tajne miejsce.



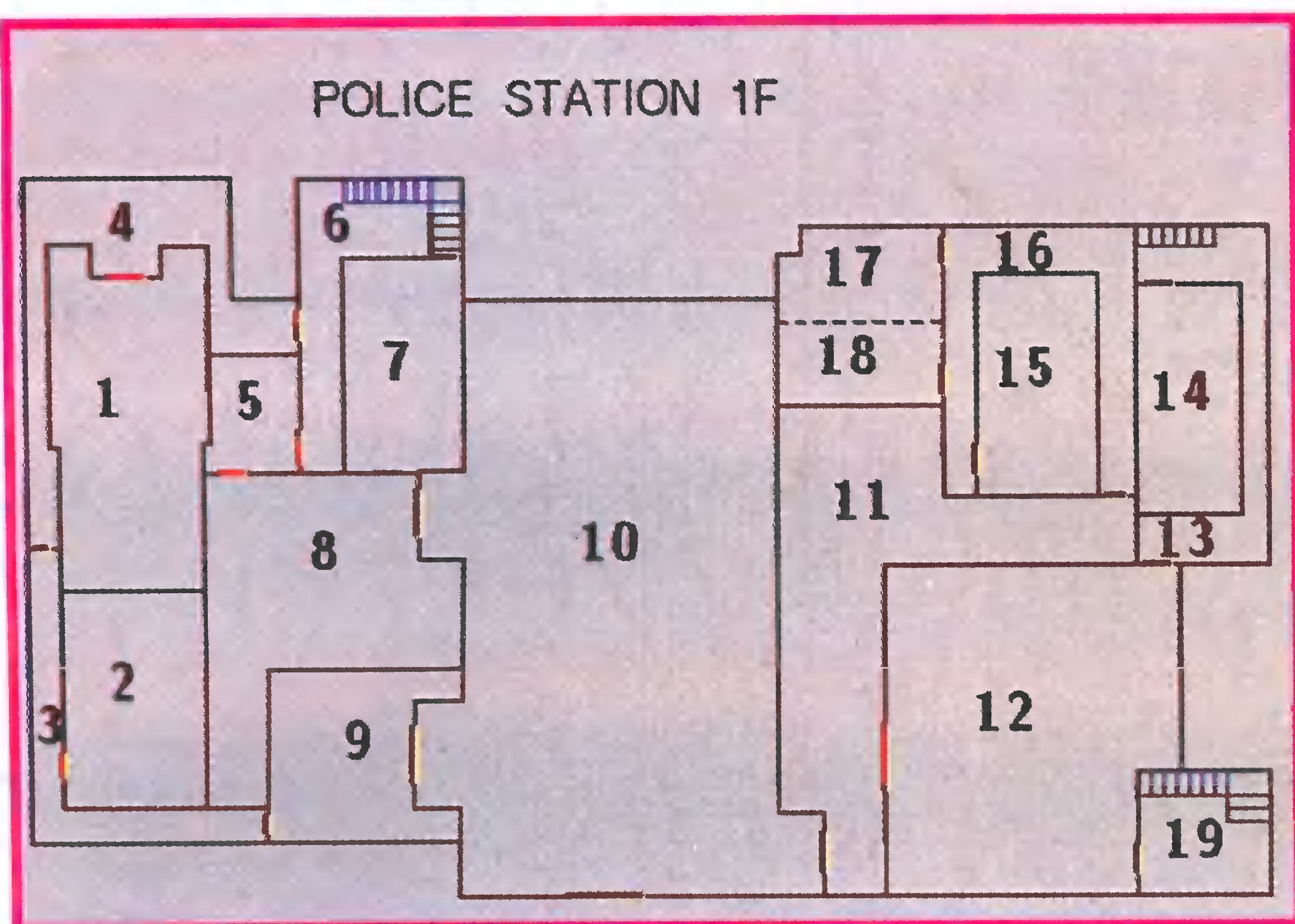
3. Jeśli od wrót do komory pójdziesz lewo, dotrzesz do ołtarza z trzema Force Burst i sadzawką. Użyj Force Sight i wskocz do wody – zniknie dno, a kiedy się zanurzysz głębiej, zobaczysz wejście do jaskini. Wpłyń do środka...

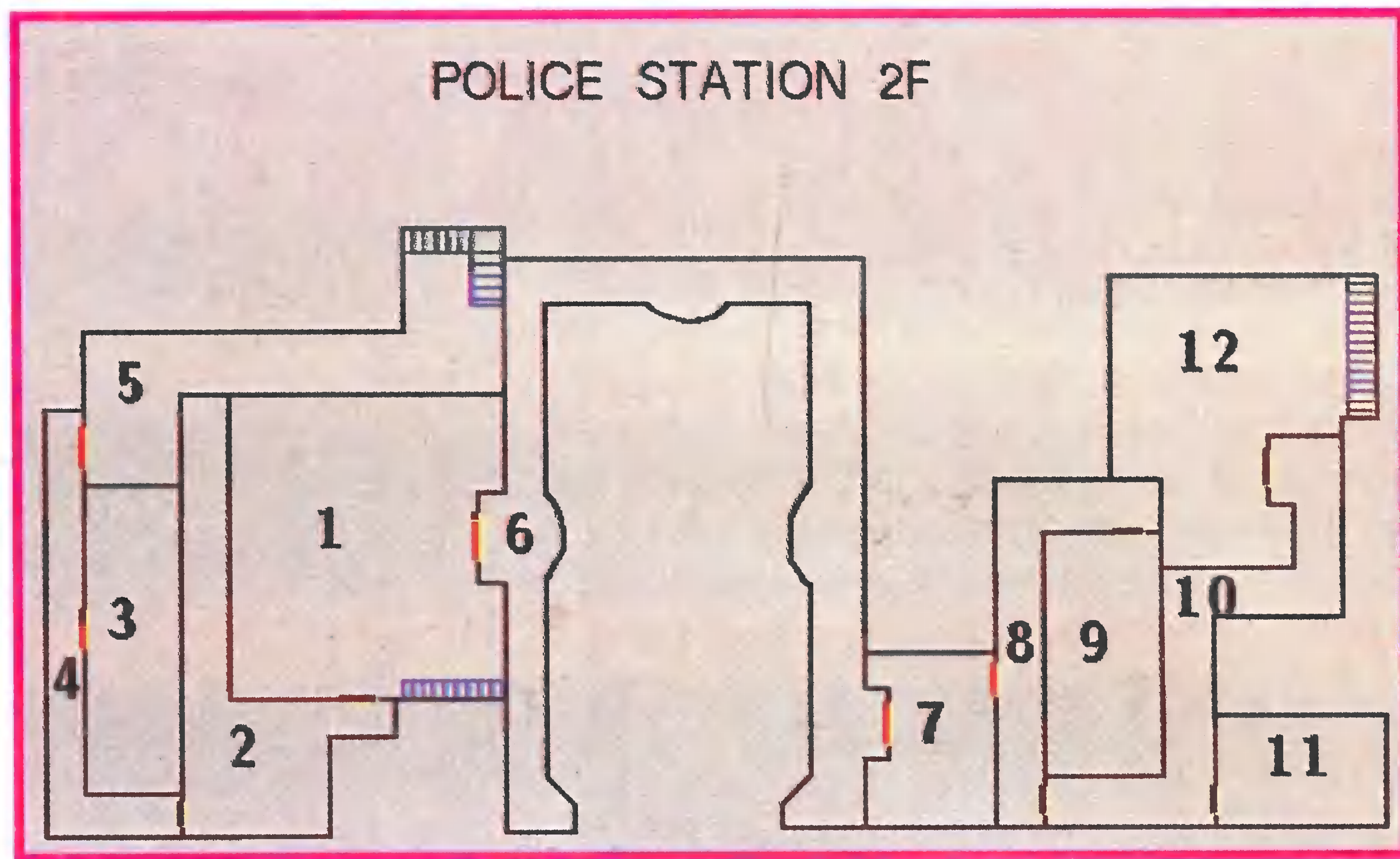


4. Po pokonaniu kilku zombie przepłyniesz przez zalany tunel, dojdziesz do dolinki zalanej wodą. Pokonaj pływającego w niej Dianoga i odszukaj dziurę w dnie; jeśli do niej wpłyniesz, zaliczysz ostatnie z tajnych miejsc tego poziomu.



opracowanie: **Wist**





Resident Evil 2

Claire Scenario B

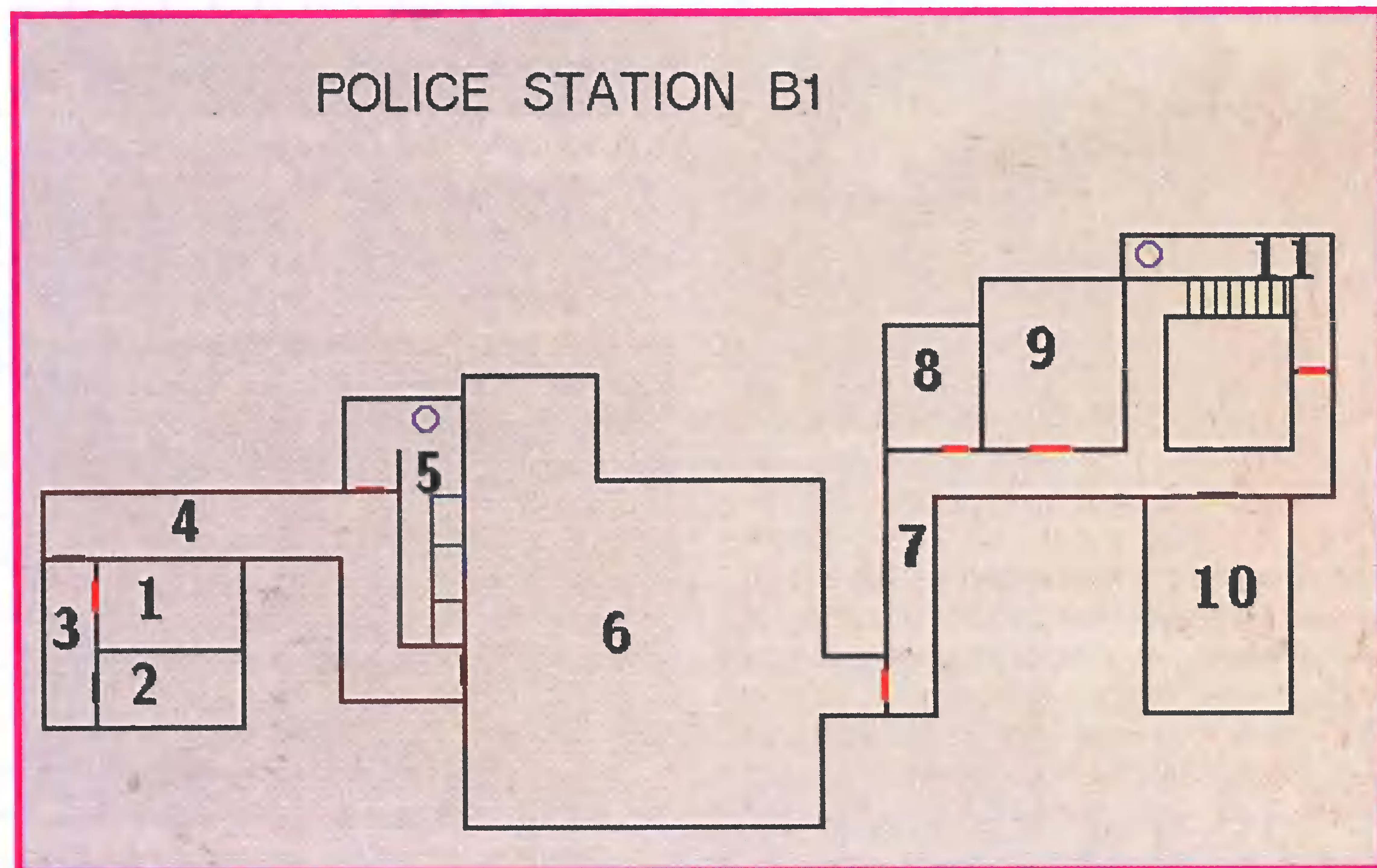
Witam w drugiej i zarazem ostatniej części poradnika do „Resident Evil 2". Tym razem popróbujemy zapewnić przetrwanie młodej Claire. Ponieważ w tym tekście także znajdziecie odnośniki do map, więc drukujemy je po raz kolejny. Życzymy powodzenia!

Zaczynasz z trochę innego miejsca (w końcu znajdujesz się po drugiej stronie rozwalonej cysterny), więc nie ociągaj się i biegnij na parking. Tam, w jednym z pomieszczeń, znajdziesz leżący na stole klucz. Otworzysz nim drzwi po drugiej stronie parkingu i ostatecznie dostaniesz się do miejsca, gdzie helikopter policyjny spada w dół. Wejdź w korytarz (2F/10), po czym udaj się na dół, do pomieszczenia (1F/12), skąd zabierz koło śluzowe i amunicję z sejfu (kombinacja 2236). Z kołem idź do płonącego helikoptera i ugaś go (zawór po lewej stronie, za siatką). Z wraku zabierz amunicję i wracaj do pokoju (2F/9), gdzie znajdziesz kartę magnetyczną. Gdy wyjdziesz na taras (2F/6), nie zapomnij wziąć medalionu jednorożca z końca tarasu, po czym uruchom drabinę i zejdź na dół. Tam najpierw użyj karty w komputerze, po czym użyj medalu na fontannie – dostaniesz pierwszy z kluczy. Teraz idź do pokoju (1f/9), gdzie zbierz z biurka apteczkę, po czym udaj się do pokoiku (1F/2) po zapalniczkę. Za jej pomocą wydobędziesz pierwszy klejnot z sali odpraw (1F/1). Gdy dotrzesz do korytarza (2F/5), zdobędziesz drugi klejnot. Po rozmowie z Leonem w (2F/3) zabierz klucz z biurka, po czym udaj się do biblioteki (2F/1), gdzie poprzestawiaj szafki i zabierz Serpent Stone. Udaj się teraz na korytarz (1F/16) i do pokoju przesłuchań (1F/17), skąd zabierz Eagle Stone. Teraz pobiegnij do pokoju (1F/5), skąd zabierz „plastik" C4, a z sąsiedniego pomieszczenia (1F/8) detonator (na jednym z biurek). Z połączoną bombą idź do miejsca, gdzie wystaje dziób helikoptera. Użyj bomby, aby wysadzić drzwi i idź do pokoju szeryfa. Po rozmowie z nim idź do sąsiedniego pomieszczenia, aż dojdziesz do ciemnego pokoiku. Po zapaleniu światła spotkasz Sherry, która dość szybko Ci ucieknie. Wróć do gabinetu szeryfa i zbierz klucz z biurka, dzięki któremu dostaniesz się do korytarza (1F/13). Zejdź do podziemi i idź do kanałów (po drabinie od (B1/11)). Tam spotkasz Sherry, którą sterując będziesz musiał przynieść zielony klucz dla Claire (przesuwając skrzynie i wpu-



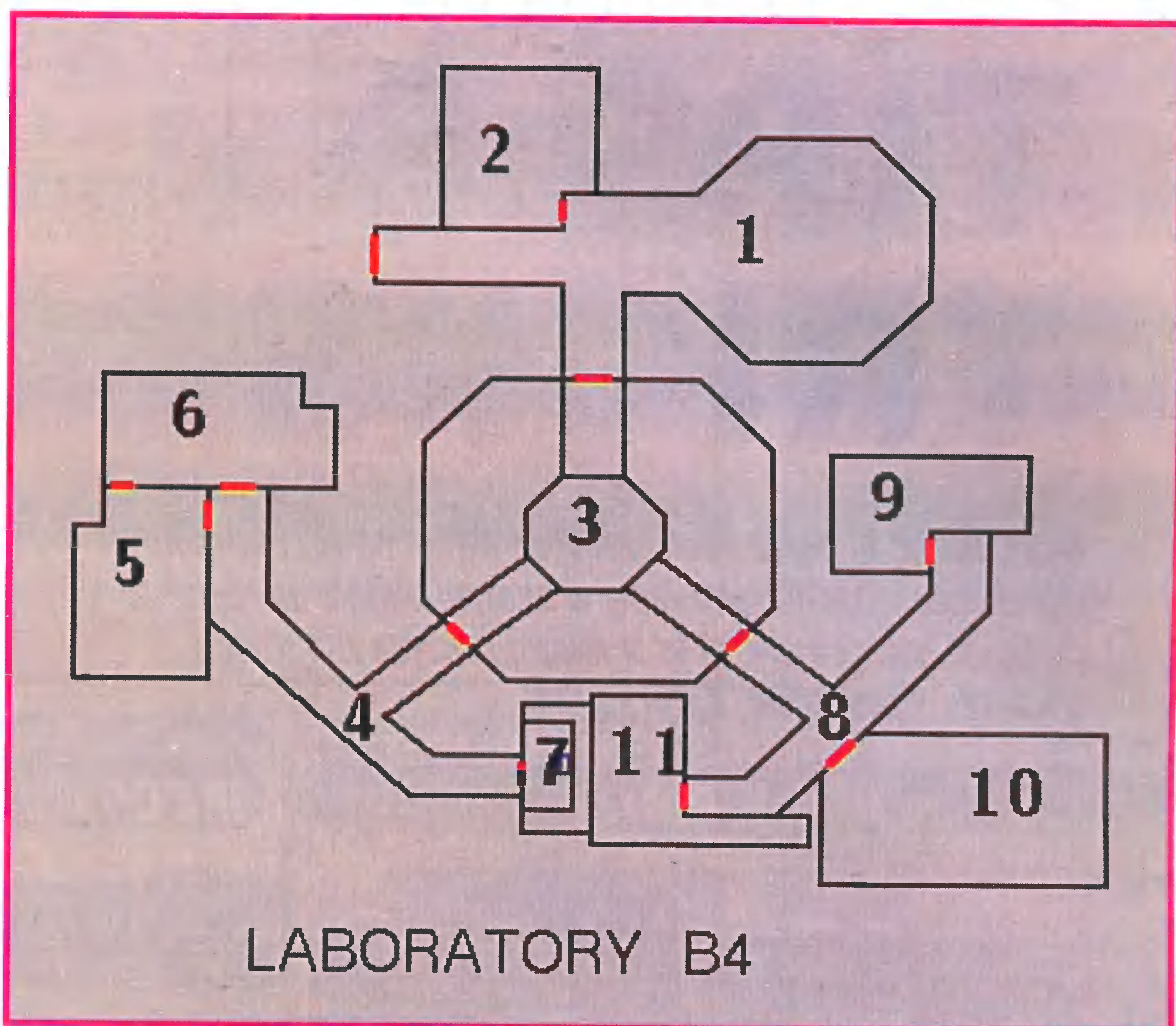
szczając wodę do basenu. Zdobyty klucz przynieś z powrotem do Claire, która dzięki niemu ma dostęp do kilku pokoi w komisariacie: sypialnia (1F/14) i sala konferencyjna (1F/15). Zanim jednak tam się udasz pobiegnij do celi (B1/3) i do (B1/5), skąd weź strzały do kuszy oraz korbę. W sali konferencyjnej podpal zapalniczką palnik i pozapalaj lampki w kolejności 2, 3, 1, a z obrazu spadnie trybik. Unikając „terminatora" zbierz trybik i pobiegnij do biblioteki. Teraz wbiegnij po schodkach na górę i wejdź w pierwsze drzwi po prawo. Dojdziesz na strych. Tu najpierw spuść na dół ruchome schody (używając korby), a potem na górze umieść w otworze trybik i wciśnij przycisk. Po zebraniu jednej części Blue Stone, pobiegnij do magazynu ze starociami (2F/9), gdzie po umieszczeniu w slotach obu klejnotów dostaniesz drugą część Blue Stone (po wyjściu ze strychu uważaj na „terminatora").

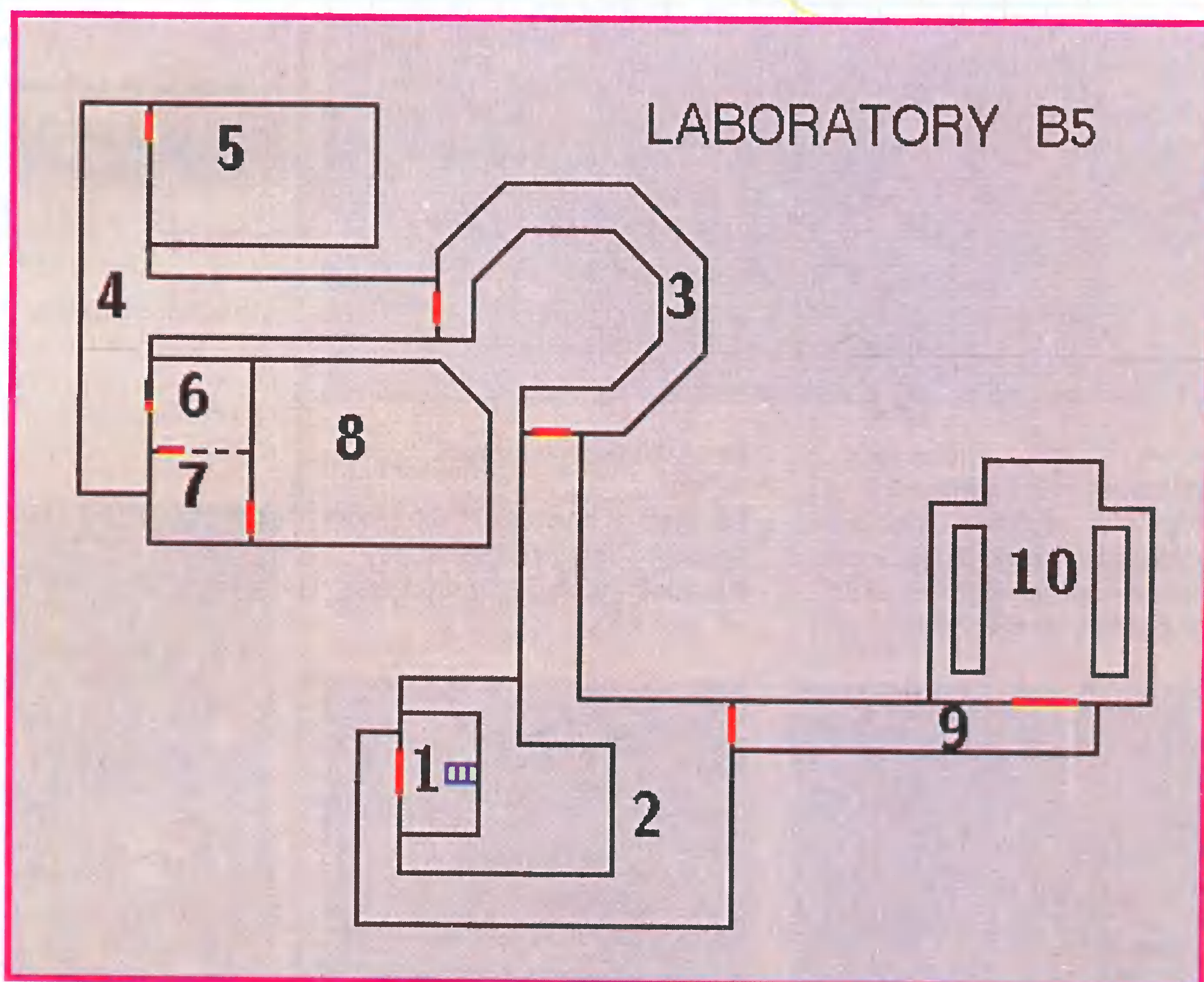
Po zebraniu wszystkich kolorowych płytek udaj się do gabinetu szeryfa. Podejdź do obrazu za biurkiem i naciśnij przycisk. Umieść teraz tabliczki w slotach i wejdź do nowo otwartego przejścia. Gdy dotrzesz do tajnego pokoju, obejrzyj scenkę i zejdź na dół. Tu czeka Cię walka z pierwszym bossem — unikaj bezpośredniego kontaktu, a nie będziesz miał kłopotów z jego pokonaniem. Na końcu platformy uruchom drabinkę i wróć po Sherry. Z nią zejdź do kanałów. Gdy zniknie gdzieś w kanale, udaj się do dyspozytorni, gdzie przeszukaj dokładnie całe pomieszczenie. Po zjeździe windą spotkasz rannego Leona, z którym porozmawiasz chwilkę. Warto pojechać windą, którą przyjechał Leon (po drugiej stronie korytarza), gdyż znajdziesz sporo przydatnych



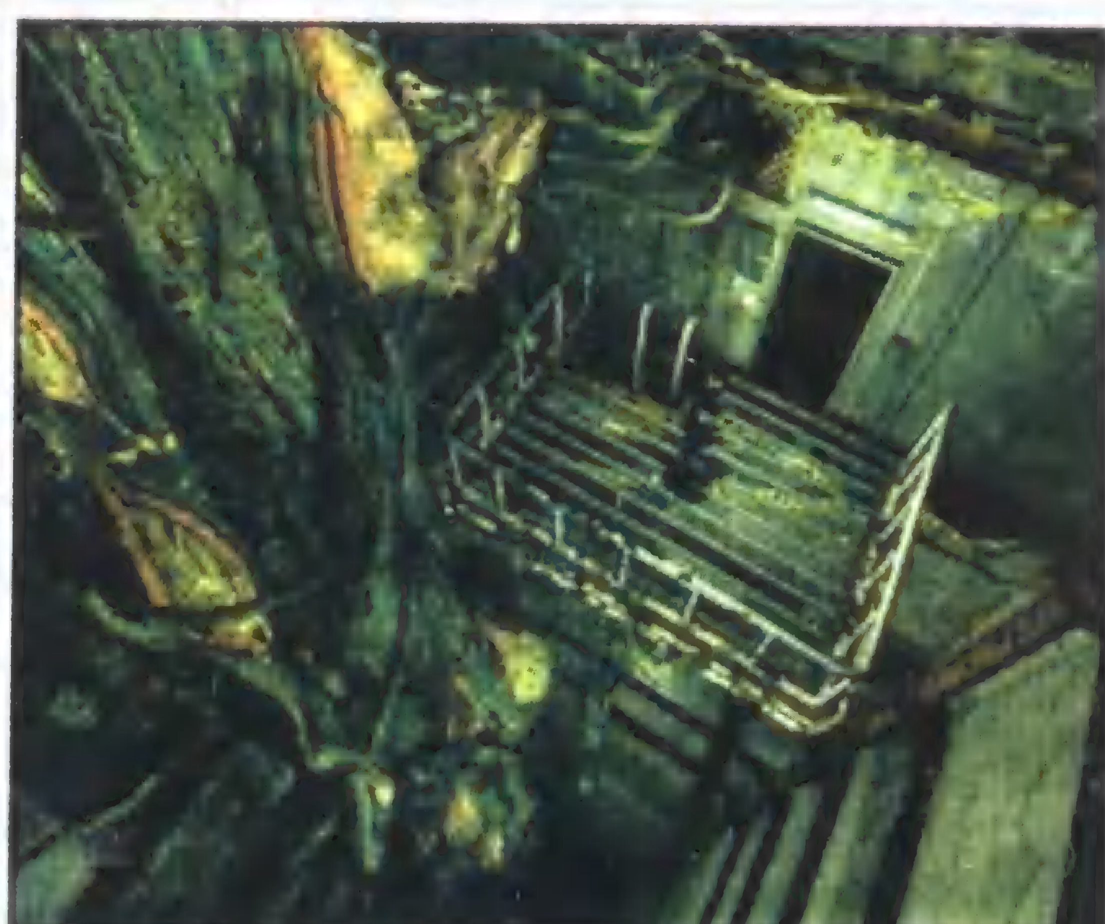
przedmiotów (szczególnie za szafką). Gdy wejdziesz do kanałów ściekowych, najpierw zabierz z wnęki Wolf Medal, a potem idź do samej fabryki. Spotkasz tu ledwo żywą Anette Birkin i śluzę. Za pomocą koła uruchom most, a po przejściu na drugą stronę z powrotem podnieś go do góry. Biegnąc cały czas kanałami dobiegniesz do stróżówki, gdzie zajdziesz drugi medal (Eagle Medal). Teraz trochę poniżej użyj ponownie koła śluzowego, aby wyłączyć wentylator. Dzięki skrótowi dostań się do małego wodospadu, obok którego użyj obu medali. Idź korytarzami aż do kolejki górskiej, którą przywołaj kombinując przy panelu, po prawej. Razem z Sherry zjedźcie do kolejnej części podziemi. Gdy dojdziesz do pokoju obsługi wielkiej windy, idź na dwór i zjedź windą do maszynowni. Koło monitorów leży specjalny klucz, a poza tym czeka Cię kolejna walka z „terminatorem". Użyj klucza w panelu sterowania i wyjdź razem z dziewczynką w stronę windy platformowej. Uruchom ją (przycisk na panelu, na zewnątrz) i zjedź na dół. Podczas jazdy pojawi się druga mutacja Birkina, która jest trochę trudniejsza od poprzedniej (szybsza, skacze i mocniej bije). Gdy winda się zatrzyma, wyjdź z niej i skorzystaj z kanału wentylacyjnego, za kratką. Teraz wejdź do wielkiej fabryki. Tu zjedź platformą na dół i poszukaj windy. Na dole pobiegnij do końca platformy i uruchom zasilanie dla głównej windy. Wróć teraz do niej i pojedź do laboratorium. Najpierw idź po kartę laboratoryjną do sypialni (B4/6), a potem do chłodni po „świecę" (B4/9). Zrób z niej działającą baterię, którą przywróć zasilanie w centralnym pomieszczeniu (B4/3). Możesz teraz iść do głównych sal laboratorium, schodząc po drabinie w zachodnim skrzydle (B4/7). Dobiegnij aż do korytarza (B5/4), gdzie wejdź do sali z komputerem (B5/5). Po zabiciu ćmy zaloguj się w komputerze (jako GUEST), po czym wprowadź swoje odciski palców). Idź teraz na druga stronę do pomieszczeń badawczych (B5/6, 7, 8), gdzie w szafce znajdziesz kilka sztuk amunicji do granatnika (jeśli miałeś specjalny kluczyk) oraz klucz do elektrowni w (B5/8). Z kluczem tym udaj się aż do maszynowni (koło wielkiej skrzyni, jadąc windą w górę). Skrzynię zapchaj na windę i dopchaj pod skrzynki na wprost. Dostaniesz się do drzwi elektrowni, w której przechytrzysz „terminatora" po raz ostatni. Zanim udasz się na ostateczną konfrontację, musisz iść do głównego pomieszczenia (B4/3), gdzie po obejrzeniu scenki zabierz Master Key. Razem z Sherry idź do windy i użyj wspomnianego klucza na panelu po drugiej stronie. Zjedziesz do stacji kolejowej. W pociągu biegnij na sam koniec, uzbrój się na maksa i zostaw dwa wolne miejsca w kieszeni. Zabierz leżący obok klucz i wyjdź na stację. Otwórz furtkę i biegnij po moście na drugą stronę stacji. Tu najpierw zbierz obie baterie, po czym umieść je w slotach, w pomieszczeniu za furtką. Przywrócisz zasilanie do bramy. Stocz teraz walkę ze zmutowaną przez G-Virus, wersją „terminatora" (a nie Williama Birkina, jak to zostało napisane w jednym z pism konsolowych) i wróć do wejścia do pociągu (wystarczy załadować mu 2-3 naboje kwasowe, aby Ada zrzuciła wyrzutnię rakiet, która załatwi go na cacy jednym strzałem). Po drodze zabij wszystkich truposzy i otwórz bramę specjalnym przyciskiem (zamiast wchodzić do pociągu pobiegnij prosto). Wbiegnij do kabiny sterowania w lokomotywie i ucieknij z koszmaru. Niestety, podczas ucieczki natkniesz się jeszcze na ostatnie wcielenie Williama Birkina, tym razem trochę groteskowe. Najpierw załaduj mu jedną rakietę, a potem strzelaj kwasami do upadłego (około 5-7 pocisków). Teraz już tylko obejrzyj końcową animację. Chyba było warto!

Baron Jack









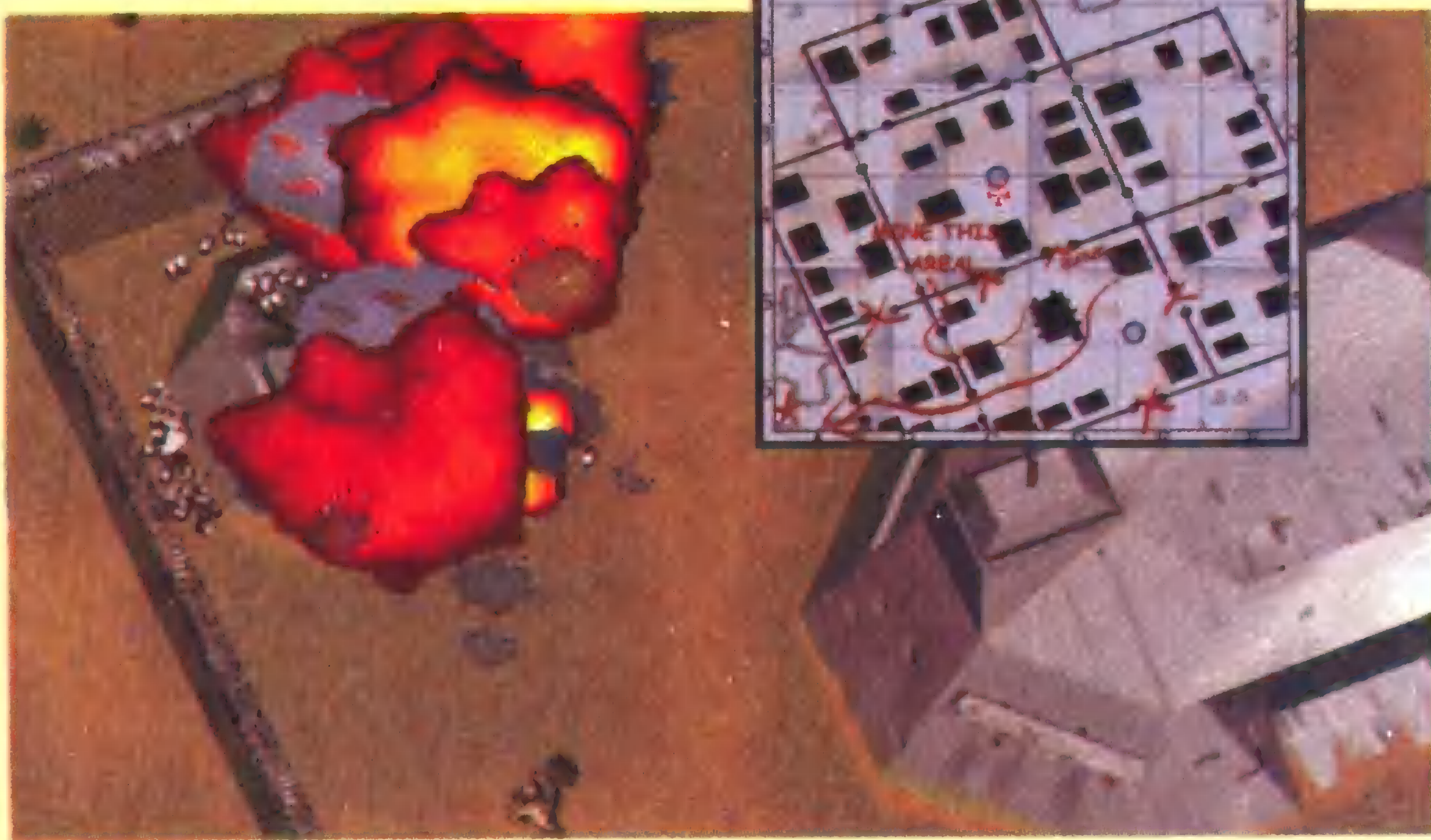
TIPS & TRICKS

Menu

Tipsy, tricki, to nasza specjalność. Z uwagi na to, że gry na najnowsze konsole traktujemy w naszym piśmie na równi z gierkami pecetowymi, stąd w naszej rubryce znajdziecie tricki dla PlayStation, Saturna i PC.

Army Man

• **PC CD**



Wcisnij ESC i wklep poniższe kody:
Kahuna – no i jesteś nieśmiertelny, a poza tym masz dodatkowe wyposażenie
Invulnerable – to chyba proste, nie...
Plethora – pełne kieszenie „pestek"
Occultation – niewidzialny płaszczyk
Aeroballistics – pełne wsparcie powietrzne
Paralysis – „zamrożenie" nieprzyjaciół
Triumph – wygrywasz scenariusz
Succumb – przegrywasz scenariusz (na co to komu)





Entrepreneur

• **PC CD**

Pacnij Tabulator i...
ZEROPERCENTINTEREST – nie ma to jak darmowa kasa, okragłe 10 milionów
NOMONEYDOWN – a tutaj bawimy się w Billa G. - 100 milionów
IDKFA – maksymalna ilość środków zaopatrzeniowych
FEETHATMOJORISING – zwiększa ilość surowców
IMPRESSME – kończy badania naukowe
ISEELONDONISEEFRANCE – odkrywa świat

Mechwarrior: Titanium Trilo.

• **PC CD**

Aby dostać się do cheat menu wciśnij naraz CTRL+SHIFT+ALT i wstukaj:

su – nietykalność
is – amunicja bez ograniczeń
oo – jak kochamy nasze pociski!
it – i nieco głowic atomowych
re – zniszczenie aktualnego celu
li – zakończenie misji sukcesem
be – Free-Eye

Lords of Magic

• **PC CD**



Aby dostać się do okna dialogowego cheatów, trzeba wcisnąć Ctrl +\ i wklepać:
hocuspocus – wszystkie czary i 1000 mana, oraz kilkanaście dodatków w kieszeniach naszych herosów.



Wing Commander: Prophecy

• **PC**

GOODTARGET – strzelanie proste jak drut
ALSWANTSMORESHIPS – jeśli jesteś sadystą lub masochistą
DYNOMITE – podczas lotu pacnij z takimi parametrami:
F12 – zniszcz cel
CTRL + I – nie ma uszkodzeń
CTRL + C – wyłączenie/włączenie klizji
CTRL + K – autodestrukcja

Jedi Knight: Mysteries of the Sith

• PC CD

Podczas zabawy wciśnij literkę „t", przełączając w tryb „pogadanek". A potem:

iamagod – wszystkie dopałki
diediedie – wszystkie bronie
gimmestuff – pełne kieszenie
gameover – przełącznik leveli
statuesque 1 – wyłącz AI
statuesque 0 – włącz AI
freebird – laaatamy
boinga 1 – włączenie nieśmiertelności
boinga 0 – wyłączenie nieśmiertelności



trixie – cały zapas energii magicznej
cartograph – pełna mapa

quickzap – przeniesienie w miejsce podane przez koordynaty

Pandemonium 2

• PC CD

Garść (dość spora, kodów):
IMMORTAL - 31 żyć
NEVERDIE - niewidzialność
HORMONES - pełne zdrówko
GETACCES - wybieramy sobie level
OCMCKKEJ - jak wyżej
MAKMYDAY - giwerki (a miało być pisfulowato)
SKATBORD - dobieramy prędkość do naszych umiejętności
GENETICS - i kilka mutantów (??!!)
ACIDDUDE - dla miłośników maryśki, zmiana teksturek
JUSTKIDN - a to dla niewyżytych

Kody do leveli:
EMIAGCAI - 1-Ice Prison



OMACCBAI - 2-Zorrscha's Lab
FAIAGCBI - 3-Hot Pants
FEKAGCCA - 4-Stan's The Man
LGBFIICE - 5-Oyster Desoyster
LMBBIIEE - 6-Puzzle Wood
IEBBIIGF - 7-Temple Of Nori
KNBBIIAI - 8-Egg! Egg!
LGBJIICI - 9-Huevos Libertad!
LOBJIIEI - 10-Pipe Hous
IGBJIIGJ - 11-Hate Tank
FFCAGCCC - 12-Fantabulous
FHCAGCCK - 13-Mr. Schneobelen
FJKEGCDC - 14-Collide O Scope
FLKEGCDK - 15-The Zoul Train
ADIKBIIB - 16-Lick The Toad
ADMIBIID - 17-The Bitter End
MAECCBEJ - 18-Rub The Buddha

Formula 1

• PC CD

Sejwując wstukaj nazwę jako:
SPEEDY - dodatkowe tory
Po tym zasejwowaniu wystartuj w Quick Race i natychmiast opuść rozgrywkę. Nowe trasy powinny doskoczyć w menu torów.
A poza tym...
MUZFRANK - zmiana osamplowania
ASHCAKES - lava mode

Heavy Gear

• PC CD

Podczas gry wciśnij CRTL + ALT + SHIFT i wpisz:
BEDOUINPRINCE – niezniszczalność
HESBACKANDHESGOTAGUN – amunicji jak za starych, dobrych czasów
CHECKMATEIN2 – wygrywamy misję!
DEPLIKESPUDDING – specjalna nawigacja (CTRL+ strzałki kursora)



Battlezone

• PC CD

Wystarczy wcisnąć Shift i Control oraz wpisać te kawałki. Uwaga, działają tylko w opcji single. Powodzenia.
BZBODY - prawdziwie kruppowskie pancerze i tarcze
BZFREE - pełno świeżego mięska i zasobów
BZRADAR - pełna mapa
BZTNT - nielimitowana amunicja



Ignition

• PC CD

Wpisz poniższe wyrazy na screenie tytułowym.
STRINGS – nieco „przeszkadzamy" wszystkim przeciwnikom
SVINPOLE – zmiana punktu widzenia
SKUNK – i widzimy tylko kółka
SLASKTRATT – wszystkie wozy
SURMULE – wszystkie trasy

PROLINE SOFTWARE

PC 3DFX
Gry wyłącznie na akceleratory graficzne.

PLAYSTATION

WYŚCIGI
- **Gran Turismo** - wyścigi
- **Test Drive 4** - wyścigi
- **Moto Racer** - motory
- **TOCA** - wyścigi
- Rapid Racer - wyścigi skuterów
- Formula 1 '97 - formuła 1
- V-Rally - super grafika
- Rage Racer - najlepsze wyścigi

KOSZYKÓWKA
- Total NBA 98 - koszykówka Sony
- NBA In The Zone 98 - koszykówka Konami
- NBA Live 98 - koszykówka Electronic Arts

PIŁKA NOŻNA
- **FIFA Soccer 98 WC** - piłka EA
- Actua Soccer 2 '98 - piłka Gremlina

KARATE 2D
- Street Fighter Alpha 2 - turniej
- Mortal Kombat Trilogy - turniej

KARATE 3D
- **Bushido Blade** - walki na miecze
- **Fighting Force** - przygodowa karate
- Mortal Kombat: Sub Zero - przygoda karate
- Street Fighter EX - turniej!

SPORTOWE INNE
- Nagano '98 - olimpiada zimowa
- Cool Boarders 2 - jazda na desce
- NHL '98 - hokej
- NHL '98 Breakaway
- Victory Boxing - boks

DOOMO-PODOBNE
- **Duke Nukem 3D** - przebój z PC
- Shadow Master
- Tenka
- Disruptor - doom/sf

SYMULATORY
- Ace Combat 2 - samolot
- Wing Over
- Top Gun
- Raging Skies
- Gunship 2000
- Warhawk

STRZELANINY
- **Forsaken** - najnowszy Descent
- **One** - najlepsza strzelanina
- Critical Depth - podwodna strzelanina
- Maximum Force - strzelanina
- Time Crisis - strzelanina z pistoletem
- MDK - przebój z PC
- G-Police - strzelanina s/f
- Colony Wars - s/f
- Overboard! - statek piracki w akcji
- Mechwarrior 2 - walki robotów, widok z kabiny
- Reloaded - krwawa strzelanina, widok z góry
- Nuclear Strike

STRATEGIE
- Theme Hospital - symulacja szpitala
- Z - strategia w czasie rzeczywistym
- Populous 3 - strategia w czasie rzecz.
- Constructor - budujesz miasto
- **Red Alert** - strategia w czasie rzeczywistym
- Warcraft 2 - strategia fantasy
- Transport Tycoon - budujesz koleje
- Syndicate Wars - wojny syndykatów
- Command & Conquer - doskonała strategia
- UFO 2 - bronisz planety przed kosmitami
- Panzer General 2 - strategia wojenna

LOGICZNE
- Bust And Move 3
- Kurushi
- Cheessmaster 3D

PRZYGODOWE
- **Resident Evil 2** - przebój
- **Pitfall 3D** - Indiana Jones
- **Deathtrap Dungeon** - przygoda
- **Diablo** - super RPG
- **Nightmare Creatures** - horror
- **Resident Evil DC** - horror
- **GTA** - kryminał dla dorosłych
- **Tomb Raider 2** - druga część przeboju!
- **Final Fantasy VII** - super!
- Discworld 2 - animowana bajka
- Oddworld - przygody stworka, super!
- Suikoden - RPG z Japonii
- Vandal Hearts - RPG z Japonii
- Riven
- Broken Sword 2
- Wing Commander IV
- City of the Lost Children
- The Little Big Adventure
- Excalibur
- Legacy Of Kain
- Magic The Gathering
- Warhammer: Dark Omen

ZRĘCZNOŚCIOWE
- **Gex 3D** - chodzisz sympatycznym dino
- **Lucky Luke** - z filmu animowanego
- **Skullmonkeys** - najlepsza platformówka
- **Rascal** - w stylu Mario 64
- **Pandemonium 2** - Błazen i Królewna
- **Crash Bandicoot 2** - lisek
- Croc - przygody małego krokodyla
- Hercules - na podstawie przeboju Disneya
- Spider - przygody pająka
- Dragon Heart
- Jumping Flash 2
- Skeleton Warriors
- Gex
- Lost Vikings 2
- Frogger
- Jersey Devil

PLATINUM

WYŚCIGI
- Wipeout 2097
- Destruction Derby 2
- RR Revolution
- Porsche Challenge

PIŁKA NOŻNA
- ISS Pro
- Actua Soccer

KARATE
- Tekken 2
- Soul Blade
- MK Trilogy

PRZYGODOWE
- Tomb Raider
- Alien Trilogy

STRZELANINY
- Die Hard Trilogy
- Loaded
- Ace Combat
- Soviet Strike

ZRĘCZNOŚCIOWE
- Crash Bandicoot
- Pandemonium
- Rayman

INNE
- Track & Field
- Worms
- True Pinball

NINTENDO 64

WYŚCIGI
- **Snowboard Kids** - snowboard
- **San Francisco Rush** - wyścigi
- **Top Gear Rally** - samochody
- **Diddy Kong Racing** - wyścigi
- **Lamborghini 64** - wyścigi
- **ExtremeG** - wyścigi przyszłości
- WaveRacer64 - skutery wodne
- MarioKart64 - karting

PIŁKA NOŻNA
- FIFA '98 WC - piłka nożna
- **ISS 64** - najlepsza piłka

KARATE
- **Fighter's Destiny** - najnowsza karate
- **Mace** - najlepsza karate

SPORTOWE
- **NBA In The Zone'98** - koszykówka
- NFL Quarterback Club '98 - rugby
- Wayne Gretzky Hockey '98 - hokej

SYMULATORY
- Pilot Wings 64

ZRĘCZNOŚCIOWE
- **Yoshi's Story** - przygody Yoshiego
- **Mystical Ninja** - rpg
- **Forsaken** - najnowszy Descent
- Tetrisphere - tetris
- Mischief Makers
- Lylat Wars - Star Fox (z Rumble Pak)
- Mario 64
- Shadow Of The Empire
- Blast Corps

DOOMO-PODOBNE
- **Quake**
- **Duke Nukem 64**
- **Golden Eye 007** - James Bond!
- Turok
- Doom 64

AKCESORIA
- Rumble Pak
- **Konwerter PAL/NTSC**
- Joypad

GAZETA
Gazeta angielska ok. 100 stron poświęconych wyłącznie N64.

DZWOŃ PO NOWOŚCI!

24h Wybrane tytuły realizujemy w ciągu 24 godzin.

Wymiana gier

SONY PLAYSTATION
Cena 1 gry: 89 zł - 219 zł
Seria Platinum: 99 zł - 129 zł
PSX Magazyn z CD: (7, 8, 9/97) (1, 2, 3, 4/98) po specjalnych cenach.

NINTENDO 64: Prosimy o kontakt telefoniczny. W sprzedaży gazeta poświęcona wyłącznie N64!

PC: Informacja telefoniczna.

PROLine
P.O.Box 36, 05-400 OTWOCK
Sklep firmowy: ul. Wiosny Ludów 67, Warszawa - Ursus
tel. (0601) 350-400
(pon.- pt. od 9 do 20, sobota od 9 do 13,
niedziela - wyłącznie zamówienia)

PROFESJONALNA LINIA

PROLINE SOFTWARE

PROFESJONALNA LINIA

KONKURSY

Hi, chłopaki i dziewczyny! Cieszy mnie bardzo to, że mój poprzedni apel do Saturnowców odniósł skutek – w tym miesiącu kartek do redakcji przyszło znacznie więcej. Oby tak dalej Saturnowcy! Dobra, bez zbędnych słów przejdę do części konkursowej. ***Krzychu***

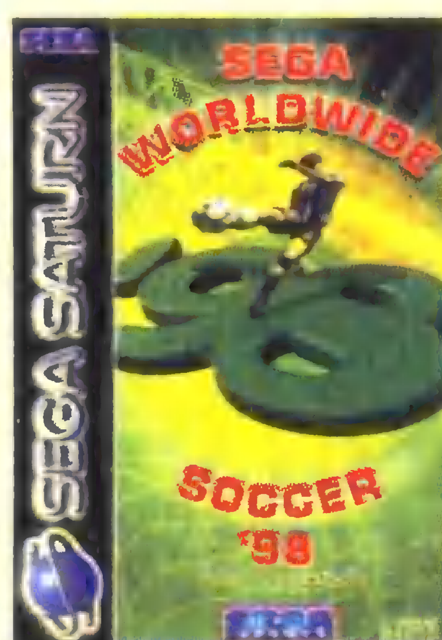
KONKURS „3 PYTANIA"

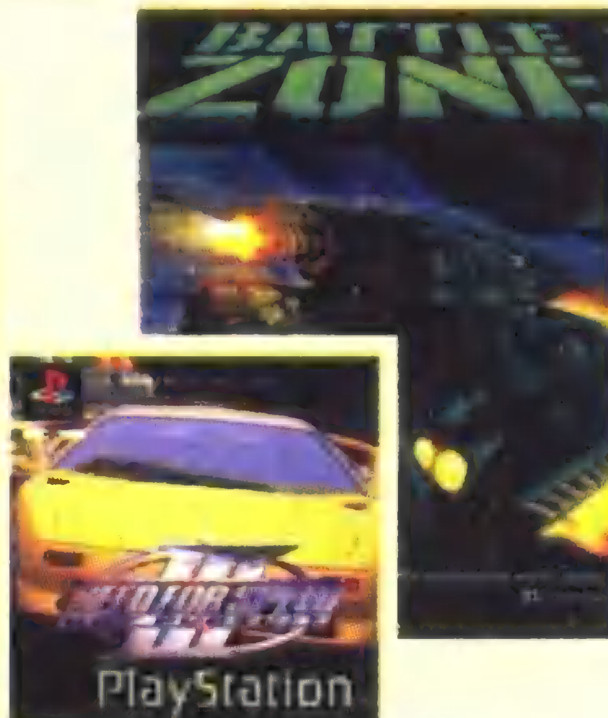
Oto odpowiedzi na pytania z „GK" 6/98:
1. Gex jest po prostu jaszczurką (uznawaliśmy też odpowiedź „Gekon").
2. Akcja gry „Nitro Riders" toczy się w 1975r.
3. To „najmłodsze dziecko" to gra „Reah".

A to lista wylosowanych szczęśliwców:
1. Kamil Jegikowski z Nowego Miasta wygrał grę „Tomb Raider" + dodatkowe levele.
2. Mateusz Skłucki z Oborników Wlkp. wygrał grę „Heavy Gear".
3. Arkadiusz Flinik z Gniezna wygrał grę „Zork: Grand Inquisitor".
4. Damian Klos z Częstochowy wygrał grę „Rebel Moon Rising".

Oto pytania na ten miesiąc:
1. Jaki zespół muzyczny użyczył swojego talentu do gry „FIFA: World Cup '98"?
2. Wymień nazwy dwóch pól golfowych, które są dostępne w grze „The Golf Pro".
3. Czym jest główny bohater gry „Animal"?

A to nagrody, które na Was czekają:
1. „Battlezone"
2. „Dark Earth"
3. „UEFA Champions League"
4. „Q.A.D"





KONKURS PSX

Odpowiedź na pytanie z poprzedniego numeru:
Premiera japońskiej wersji gry „Tekken 3" odbyła się 26 marca b.r.

Oto wylosowane osoby:
1. Grę „The City Of Lost Children" otrzymuje Łukasz Sobczak z Łodzi
2. Grę na PSXa „Jet Rider" wylosował Piotr Panek z Wrocławia

Odpowiedzi na kartach pocztowych z naklejonym kuponem przysyłajcie na adres redakcji:

GRY KOMPUTEROWE
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

Pytanie na ten miesiąc:
Wymień co najmniej cztery wózki, jakimi możemy wymiatać w grze „Need For Speed 3".
Nagrodą w tym miesiącu jest właśnie gra „Need For Speed 3".

KONKURS DLA SATURNOWCÓW

Odpowiedź na pytanie z poprzedniego numeru:
Specjalistą od gier na Saturna w naszej redakcji jest niejaki Cthulhu.
Nagodę, grę „SEGA Touring Car Championship", otrzymuje Rafał Stelmach ze Stalowej Woli

Pytanie na ten miesiąc:
Na jaką platwormę do gier, oprócz Saturna wyszła gra „Formula Karts"

Nagrodą w tym miesiącu jest gra „Sega Worldwide Soccer '98".

KONKURS GK 7/98

LISTY



Cześć! To znowu ja. Znowu Was trochę pomęczę, wykazując się wiedzą lub kompletną ignorancją. Che, che, oczywiście żartowałem. Tutaj znajdziecie bowiem odpowiedzi na Wasze największe bolączki, wszelkiej maści problemy i inne apodastyry... Jeżeli macie jakiekolwiek wątpliwości, śmiało chwyćcie kawałek pisadła w garść i wysmażcie parę słów. Wasz wierny redakcyjny odpowiadacz będzie bardzo zadowolony, mogąc Wam pomóc. A tymczasem... Do lektury!

Na początek arcydługi list od Radka z Myśliborza. Wybaczcie, że będę mu wpadał w słowo, ale... taka moja rola.

(...) „Co do Waszego krążka, też nie jest zbyt dobry. Mimo że go nigdy nie kupiłem (sic! – red.), to widzę, że jest na nim niewiele dem."

Radku, ponieważ Twój list dotarł do nas jakiś czas temu, to mamy nadzieję że nasz krążek w obecnym stanie przypadnie ci do gustu. Miesiąc temu ponad dwadzieścia (!!!) programów, a w tym miesiącu, zobacz sam! I do tego zupełnie zmodyfikowane menu (z którego nota bene baardzo dumna jest cała redakcja z Markiem Suchockim, prawdziwą duszą tej gazety). Kupować pismo bez krążka to jak lizać lody przez szybę.

(...)„Zamierzam w najbliższym czasie kupić Peceta. Byłaby to taka konfiguracja: Intel Pentium II 233 MMX, 32 MB RAMu, akcelerator 3Dfx, CD 24 speed, HDD ok. 2,5 GB, 15 calowy monitor (...)".

Można tylko pozazdrościć wyboru i zasobności portfela. Takie szatki są najwłaściwsze na to dość gorące lato. Jedynie polecilibyśmy nieco większy hadek (bez polityki!), ok. 3-4 GB. Różnica cenowa nie jest aż tak wielka.

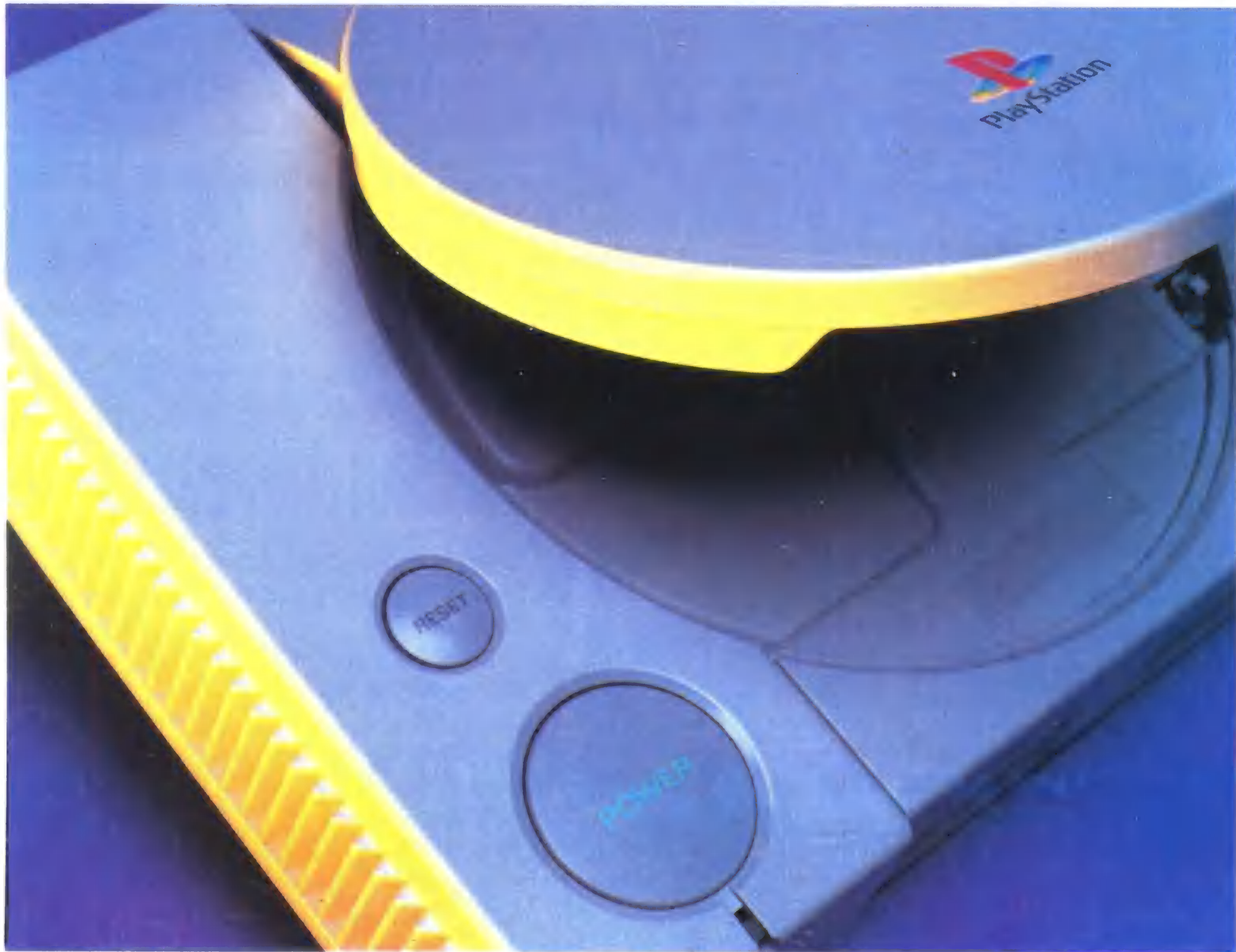
(...) „Czy lepiej kupić akcelerator 3Dfx Diamond Monster (4 MB), Righteous 3D czy ... (...)"

Temat-rzeka! Odpowiedzieć na to pytanie nie można tak od razu. Obecnie największa popularność zdecydowanie zdobyły karty oparte na chipsecie Voodoo i polecalibyśmy to rozwiązanie. Już w sprzedaży jest Voodoo 2 (trzeba wybulić kupę szmalu) i to chyba on zarządzi w ciągu najbliższych miesięcy. Z kart wymienionych przez Ciebie warty uwagi jest Diamond Monster, ale, jak mówiliśmy powyżej... czas Voodoo 2 nadciąga gigantycznymi krokami. Polecamy uzbroić się w cierpliwość (ceny spadną) lub poprosić wujka z Ameryki.

(...) „Czy lepiej kupić „składaka" (ze względu na jego cenę), czy też jakiś markowy komputer."

To akurat zależy od posiadanej przez Ciebie wiedzy technicznej. Jeśli czujesz się na siłach możesz spróbować dokonać takiego złożenia sam. Ja (gd) wraz z Suicidem posiadają tak złożone sprzęty i... jeszcze żyją, a ich portfele czują się dobrze. Tym niemniej nie bierzemy na siebie odpowiedzialności za nieudane eksperymenty Czytelników. Firma da ci serwis (bo gwarancję uzyskasz praktycznie od każdego handlarza, polecamy przyjrzenie się jej warunkom i zapytanie pomagiera o serwis) ale weźmie za to kasę nawet do 25-30% większą. Oszczędność może być wielka, ale radzimy się dobrze nad tym zastanowić.

(...) „Jaka jest między nimi różnica, czy „składak" jest gorszy? (...)" Absolutnie nie ma żadnej różnicy (poza wspomnianymi powyżej perturbacjami z serwisem i gwarancją). Który lepszy, czy gorszy? Dyskusja czysto akademicka.



„Cześć! Chciałbym się dowiedzieć czy istnieje na świecie przejściówka pozwalająca odczytywać gry na PSX'a zapisane w systemie NTSC na konsoli w systemie PAL. (...)" ***Mariusz Chodarek***

Mój Drogi! Nieładnie! W Europie obowiązuje standard PAL i tylko takie gry są u nas sprzedawane oficjalnie. Zakładamy więc iż masz wujka w Japonii, który uraczył Cię tak dziwną przesyłką. Urządzenia takowego nie ma, a to co proponują co obrotniejsi „mechanicy-elektrycy" jest zupełnie niedozwolone i może się zakończyć trwałym okaleczeniem Twojego sprzętu. Jakiekolwiek przeróbki konsol, wykonywane poza autoryzowanymi serwisami (a te ich nie wykonują) powodują automatyczne wygaśnięcie gwarancji jakich udziela Sony Poland. Radzimy o tym pamiętać!

Odpowiadał na listy Wasz ***Jagd52***

PISZCIE DO NAS NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **"LISTY"**



Na Wesoło

W tym dziale zamieszczamy dowcipy, przekrękty, i rysunki nadsyłane przez Czytelników. Co miesiąc wybieramy najlepszy z nich, a kryteria oceny stanowi widzimisizm redakcji, dlatego każdy ma szansę wygrać. Autorzy wyróżnionych prac w kategoriach: tekst, rysunek otrzymują po 50 zł.

- Co to jest: pierożek drewniany zimnym mięskiem nadziewany?
- ???
- Trumna!

Paweł Gierula, Hrubieszów

We wsi jest powódź. Pewien facet tkwi na kominie, gdy podpływa do niego łódź ratunkowa.
- Wchodź, bo się utopisz!
- Nie, Bóg mnie uratuje!

Po kilku godzinach, gdy woda się podniosła, znów podpływają ratownicy.
- No, właź już...
- Nie, Bóg mnie uratuje.

Wreszcie znowu po raz trzeci podpływa ta sama ekipa:
- Jeśli teraz nie wejdziesz, to za chwilę nie będziemy mogli Ci pomóc.
- Bóg mi pomoże.

Gdy wreszcie powódź pochłonęła człowieka poszedł on do nieba i stanąwszy przed Panem zapytał z żalem:
- Dlaczego mi nie pomogłeś, Boże?
- Przecież trzy razy łódź wysyłałem.

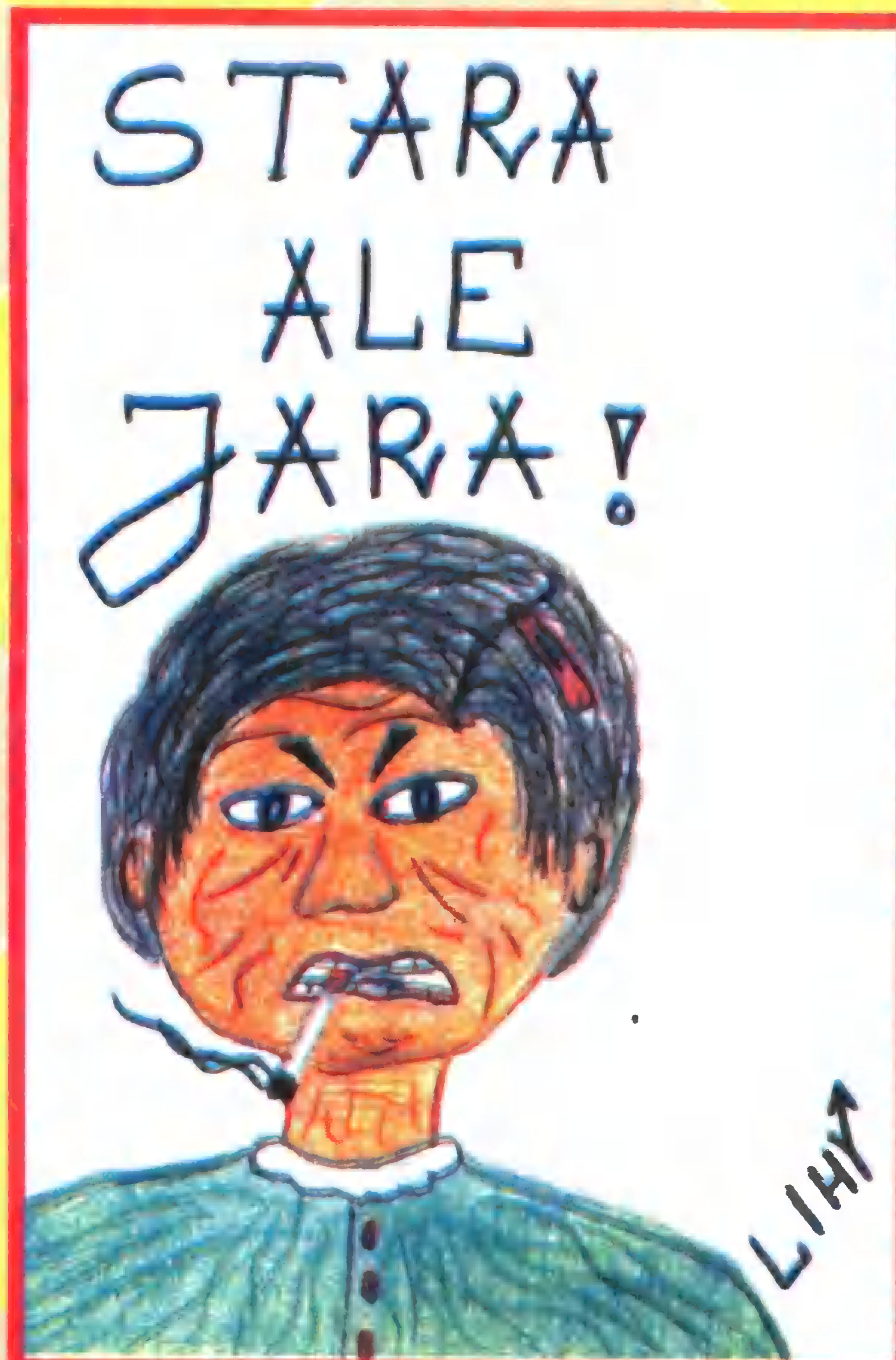
Czarek Kaniewski, Warszawa

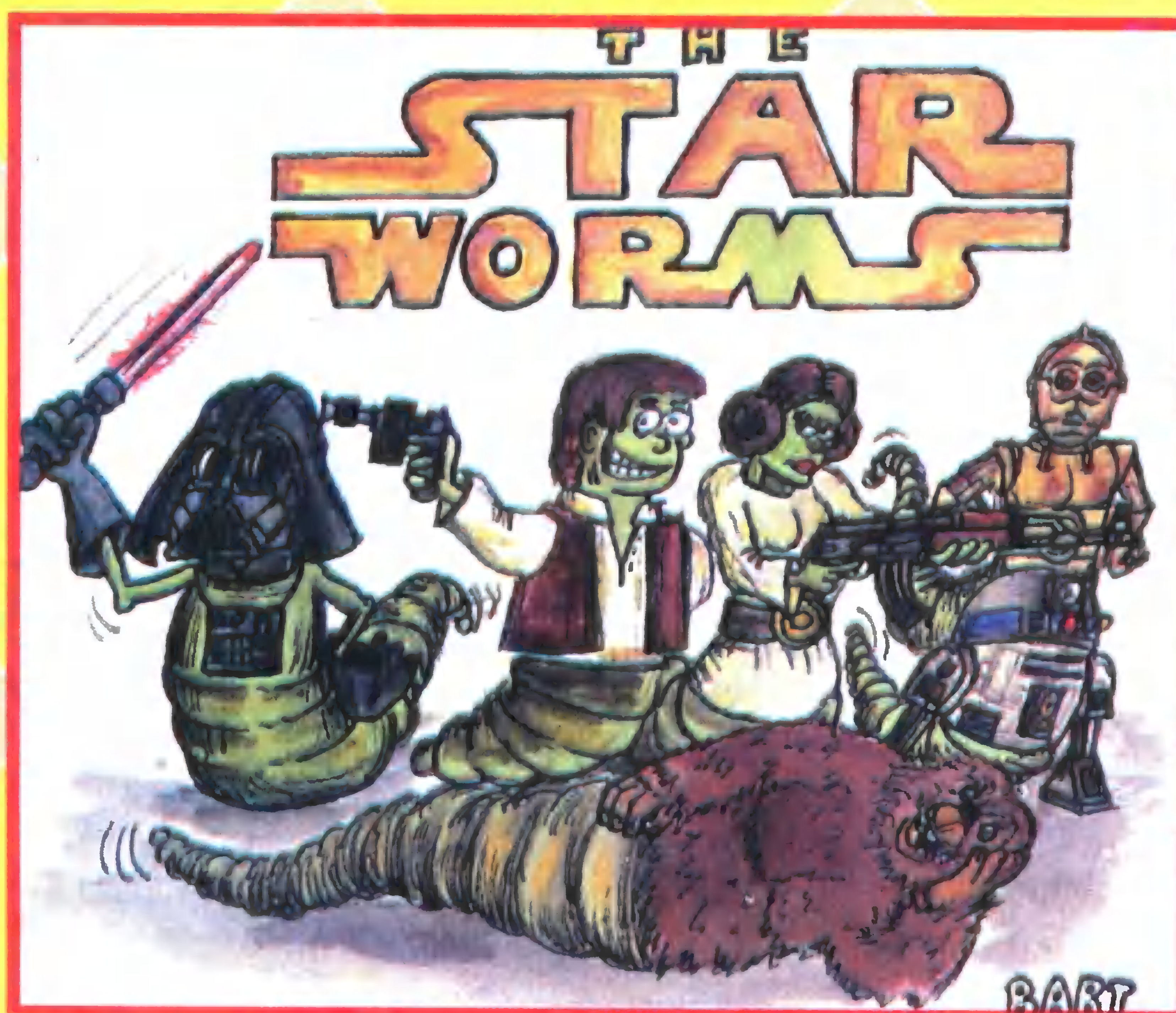
Po czym poznać włoską ciężarówkę z okresu II wojny światowej? Ma jeden bieg do przodu i pięć biegów do tyłu!

Joanna Poleńska, Szczecin

Dlaczego mężczyźni noszą krawaty? Ponieważ wszystkie bydlęta powinny być uwiązane.

Joanna Poleńska, Szczecin





Redakcja kategorycznie stwierdza że żaden z naszych współpracowników nie paraduje w krawacie.

Bogaty wujek pisze do ubogiego siostrzeńca.

— Przesyłam Ci dziesięć złotych, o które prosiłeś. Jednocześnie pragnę Ci przypomnieć że dziesięć złotych pisze się jako jedynkę z jednym, a nie z pięcioma zerami.

Wiesław Wasilewski, Myślenice

Pewien właściciel zakładu pogrzebowego wywiesił w witrynie swojego biura następujące ogłoszenie:

„Niewiarygodne! Rekord międzygwiezdny i galaktyczny! Z ziemi do nieba za jedyne 1000 złotych"

Jacek Kochanowski, Łomża

Co robi szkocki ojciec w wieczór gwiazdkowy?

Wchodzi na dach, oddaje strzał z rewolweru, zrzuca z niego wcześniej przygotowany ciężki worek z piachem, schodzi na dół, do dzieci i mówi że właśnie Święty Mikołaj popełnił samobójstwo.

Jacek Kochanowski, Łomża

W parku na ławce siedzi atrakcyjna dziewczyna i czyta książkę. Dosiada się do niej młody chłopak. Najwyraźniej chce ją poderwać.
- Jaką książkę Pani czyta?
- „Geografię seksu".
- A jaka jest główna myśl tej książki?
- Ze najlepszymi kochankami są Żydzi i Indianie.
- Pani pozwoli, że się przedstawię. Jestem Mosze Winnetou.

Jacek Kochanwski, Warszawa

Jaś przysłał list z zimowiska:

„Tu jest bardzo fajnie. Uczymy się boksu. Tego mojego aparatu na zęby nie będę już potrzebował."

Mojek Marcin, Mielec

— Jest Pan zawodowym pilotem. Czy zechciałby Pan odpowiedzieć nam na następujące pytanie: czy w swojej długoletniej karierze spotkał Pan jakieś latające talerze?

— Oczywiście, i to już w miesiąc po ślubie.

Joanna Karaś, Narol

- Podobno w niektórych rejonach ZSRR pszenica rośnie wysoka niczym słupy telegraficzne?



- Oczywiście, nawet tak samo gęsto.

Jarosław Kepka, Błedów

- Jaki jest szczyt otyłości?
- Gdy leżysz na plaży, a Greenpeace próbuje Cię zepchnąć do wody.

Marcin Pałasz, Kudowa Zdrój

Hrabia telefonuje z uzdrowiska. Słuchawkę podnosi lokaj.
- Tu Hrabia. Co słychać w domu?
- Nic ciekawego, tylko Pani Hrabina zdradza Pana z jakimś gachem w sypialni.
- Weź natychmiast dubeltówkę i ich zastrzel.

Jan odkłada słuchawkę i po chwili Hrabia słyszy przyciszone dwa strzały. Po chwili lokaj jest znowu przy telefonie.
- Co mam teraz zrobić, Jaśnie Panie?
- Wrzuć ciała do basenu.
- My nie mamy basenu.
- Jak to nie mamy? Czy to numer 666-333?
- Nie , to numer 656-333.
- A to przepraszam, pomyłka.

M. Podlewski, Stargard Szcz.

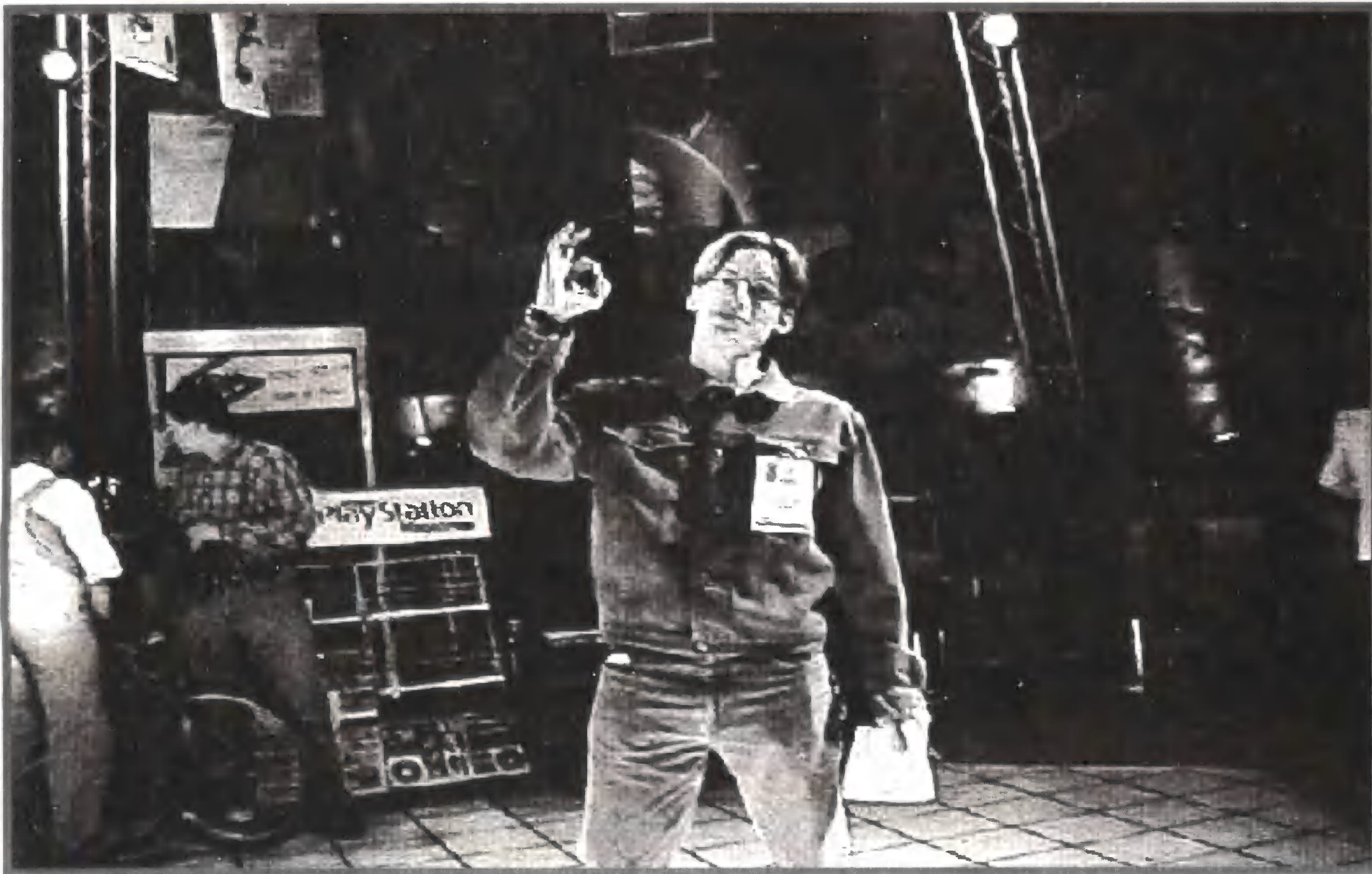
Do sklepu z elektroniką wchodzi policjant i pyta:
- Czy są kolorowe telewizory?
- Oczywiście, jaki pan sobie życzy?
- Żółty, ciemnożółty.

M. Podlewski, Stargard Szcz.

Nagrody otrzymuje:
Za Kawały: Jacek Kochanowski
Za Rysunki: Karol Gams

WYWŁOKI

Za oknem sło... to znaczy: znowu wstaje świt. Kazali mi pisać wstępniak do „Wywłok". W natłoku recenzenckiej roboty coraz częściej zastanawiam się nad wiszącą obok reklamą amfy i promocjami przy zakupie sporych ilości towaru. Ale nie! Narkotyki to syf! Zamiast „spawać", poczytajcie sobie to, com napisał poniżej, będzie dużo fajniej. Nie mówię tylko, że zdrowiej, ale na pewno bezpieczniej. *Wywłokeezer CeFeK*



Naczelstwo śmiało zwątpić w moje możliwości i już zdążono podzielić stronę, która mnie była przynależna! Agggggh! A JA po małej przerwie natury szkolno-rodzinnej powracam, niczym Fenix z popiołów. Yeah! Mam dla miłośników mojej rubryki elektryzującą wieść. Otóż od tego miesiąca zaczynamy rozprzestrzeniać się niczym stonka i włazimy z butami na nasz CoverCD. Tam zamiast dwóch trzech zdjęć, możecie znaleźć ich całe tony, w tym takie, hmmm... których nawet nie pokazujemy rodzicom (Ja tam pokazałem. Babci – Szycha). Zapraszam gorąco na „moje strony" na cover CD. Do zobaczyska!!!

CO NOWEGO W REDAKCJI

Dawno nie było o naszej redakcyjnej trzódce, więc może teraz garść najnowszych informacji, zakulisowych oczywiście.

„Baron Jack" – ten niestrudzony gracz-fanatyk wymusił na naczelnikostwie, żeby wyrzucili z redakcji wszystkich, którzy mogą dla niego stanowić jakąś konkurencję. Naczelnictwo, jak to naczelnictwo, podrapało się po szanownych łepetynach, po czym kopnęło „Barona" w du.. i było po krzyku. O cholercia, coś pokręciłem i to zaraz mnie „Baron" kopnie w du... Ale prawda okazała się straszniejsza niż myślałem. „Baron" został zarządcą zupełnie nowego pisma dla fanatyków konsoli PlayStation. Pierwszy numer trafił już do kiosków, a jego tytuł to „PSX Fan". Jako, że „Jack" rozwala wszystkie gry na śniadanie, obiad i kolację, to menu pisma składać się będzie z solucji, porad, zestawienia ciosów, tipsów, a całość okraszą nowości ze świata PlayStation. Acha, podsłuchałem, że „Baronowi" lepiej idzie granie, niż pisanie, więc poszukuje kolesi, którzy wzmocnią go przy prowadzeniu nowego pisma.

„Cthulhu" – jak wieść gminna niesie nie gra już w kapeli w której brylował „Vidget", bo ponoć za bardzo przynudzali. On zaś woli ostrzejsze kawałki, jakiś metal czy cóś, nie znam się, bo JA wolę... zgadnijcie sami. Kapela „Cthulhu" nie ma jeszcze nazwy; na razie „tylko" nagrywają pierwszą płytkę-demo. Kolejność odwrotna... Szycha zaś (jeżli jesteśmy przy muzyce) pogrywa ostatnio na perkusji, uczy zaś go jeden z naszych (na szczęście byłych) recenzentów. Poszukują gitarzysty, w celach matrymonialnych.

„Piotres" – trochę mniej się udzielał ostatnio, ba, nawet nie wpadł na „Kiermasz Growy" (nie mylić z „Groovy"). Powód, prozaiczny – matura. Chyba zdał, bo nie można go zastać w domu – ponoć cały czas baluje... Z ostatniej chwili! Rzeczony nasz kolega jest w trakcie negocjacji z egzaminatorami na dziennikarstwo i prawo do Uniwerka Warszewskiego. Obiecał nam po kolejce z tej okazji, po czym... poszedł zdawać na medycynę, na Śląsk :].

„Groovy" – nasz najmłodszy narybek, małolat „gRu" (bo i takiej xsywy używa) ostatecznie wkupił się w łaski szef-stwa, gdy złoił skórę „sekretnym", „resetnym" i „szulernym" w „Targecie" podczas między redakcyjnej potyczki w Cafe Cyberia. Co z niego wyrośnie?! Ma dopiero czternastkę na karczychu!

PRZEGLĄDZISKO PRASY

Express Wieczorny – kilka tydni temu przewinęło się tam moje piękne obliczko. Jestem także, a raczej początek artykułu ze mną w roli głównej na billboardach reklamujących rzeczoną gazetkę. . Dodatkowo produkowałem się w telewizorze, ale programów już nie pamiętam. A co robiłem tam JA, nieustraszony CeFeK. Ha! Ganiałem po stolicy w późnych godzinach nocnych „jako małolat" – bo w końcu nim jestem (jeszcze tylko przez rok, co tam, nawet pół!) – a za mną latała gromadka dziennikarzy obserwując i notując skrzętnie, jak reagują różniaste służby, które właśnie dowiedziały się o akcji „małolat". Było cool, ale nikt mnie jakoś nie chciał łapać mimo, że przechadzałem się obok radiolek i co by mnie zobaczyli, robiłem miny, tupałem, skakałem, dłubałem w nosie, plułem, pukałem się w czoło i... nic. (Trzeba było smrodzić - Cthulhu)

Dodatek GW Biuro Komputer – jeśli ktoś chciał znaleźć nasze stoisko na „Kiermaszu Gier" i korzystał z mapki zamieszczonej w tej gazecie, to go nie znalazł, bowiem jakiś geniusz, zamiast CGS napisał COS, i tak dobrze że nie „COŚ"!

„SS" (to chyba taki Super Skrót z ang. „Jesteśmy Najlepsi", chociaż gRoovy optuje za wersją „Skupuj Słote-płytki") – Ci „Mistrzowie Europy", później tylko „wice-mistrzowie", a ostatnio biorący udział tylko w klasyfikacji polskiej, podobno strasznie nie lubią „PC Gamera". Ciekawe zatem skąd w numerze majowym, na stronie 50., aż na trzech screenach znalazło się oryginalne logo tego renomowanego pisma. Pewnie te screeny dostali na wyłączność – exclusive, jak zwykle zresztą! Ciekaw jestem też, dlaczego powyższe pismo produkuje swoje recenzje w takim tempie, że nawet nasi rodzimi dystrybutorzy nie posiadają legalnych wersji na składzie w swoich magazynach... na internetowych grupach dyskusyjnych – pl.rec.gry.komputerowe mnożą się głosy wzywające do oznaczania tekstów pisanych na podstawie „legalnych inaczej" wersji oprogramowania znaczkiem „x" lub chociażby piracką flagą. Ciekawe, jak szybko skończyłaby im się farba na znaku „x"...

Z LISTÓW

Zdecydowanym faworytem jest list od dziewczyny podpisującej się jako „Asiok". Nie dość, że od baby, co rzadkość, to jeszcze odlotowy. Adresatem był sam „Baron", a panienka, nie zgadzająca się z jego opiniami odnośnie recenzji „Auto Destruct" z „GK" 4/98, używała słownictwa nie przystającego arystokracji. Po przeczytaniu... „o znowu jakaś nowa gra do recenzji, a ja miałem sobie strzepać konia", Jacek spadł z krzesła. Ale gdy doszedł do siebie... odpisał!

I to już tyle w tym numerze, ze łzami w oczach musiałem wyrzucać całe kawały tekstu, bo BRAKUJE MIEJSCA. I na zdjęcia TEŻ! Za to na cedeku mam miejsca od pyty. Zapraszam się więc za miesiąc i napiszcie, jak Wam się podobają „Wywłoki CD". Oczywiście, piszcie że bardzo :]! ■

JAK ZAMÓWIĆ PRENUMERATĘ

Prenumeratę można zamawiać zarówno w firmie „Ruch" S.A. na warunkach obowiązujących w kraju („Ruch" S.A., ul. Towarowa 28, 00-950 Warszawa), jak również w redakcji.

Prenumeratę w redakcji można zamówić od dowolnego numeru czasopisma wpłacając określoną kwotę na 6 lub 12 kolejnych numerów. Aby obliczyć kwotę jaką należy wpłacić, aktualną cenę pisma (najnowszego numeru) trzeba pomnożyć przez liczbę miesięcy (6 lub 12) przez które ma obowiązywać prenumerata. Zamawiający nie ponosi kosztów przesyłki i ma zagwarantowaną, stałą cenę przez cały okres obowiązywania prenumeraty, nawet w przypadku podwyżek ceny czasopisma. Dotyczy to zarówno wydania zwykłego, jak również Edycji CD.

Wpłat na prenumeratę i na numery należy dokonywać na poczcie, przesyłając należność na adres redakcji, wypełniając wcześniej „czerwony blankiet" na odwrocie którego, w miejscu na korespondencję, wpisujemy DOKŁADNIE: dane zamawiającego, tytuł zamawianego czasopisma i od którego numeru ma obowiązywać prenumerata np. Jan Lubański, 99-955 Pcim Dolny, ul. Łysego Bizona 23 m. 2, prenumerata GRY KOMPUTEROWE Edycja CD x6 od nr. x/98. Blankiety dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju.

NUMERY ARCHIWALNE TANIEJ!

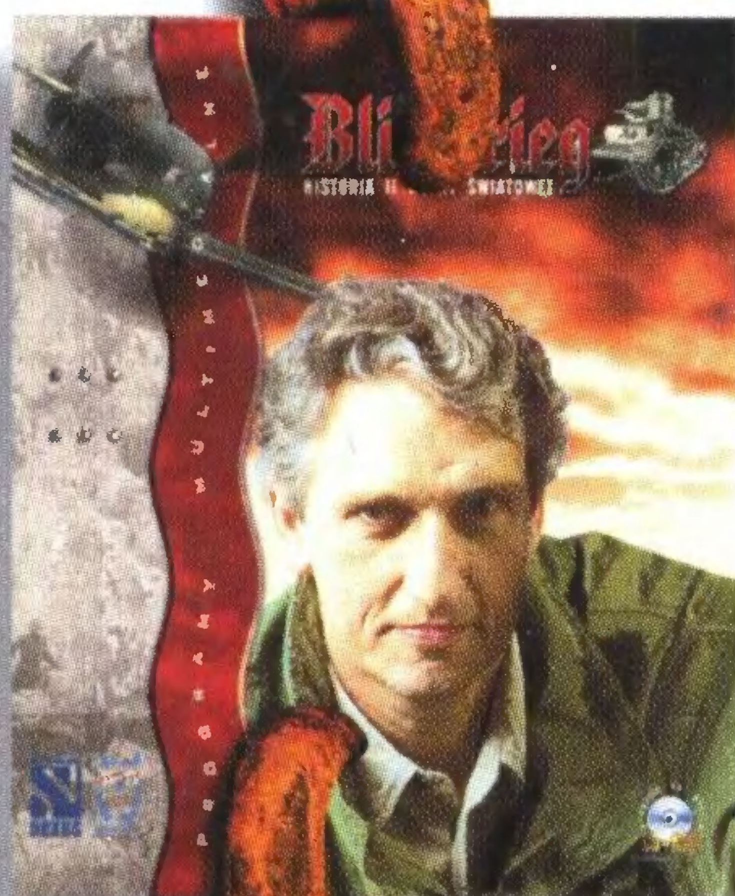
Uwaga miłośnicy gier. Już od teraz, aż do końca wakacji możesz zamówić po super promocyjnych cenach poprzednie numery naszego pisma wraz z krążkami CD. Zabawy po pachy, zwłaszcza gdy trafią się deszczowe, wakacyjne dni.
Każdy numer kosztuje zaledwie 5,00 zł, a jeśli zamówisz 3 dowolne numery (lub wielokrotność np. 6, 9), to cena spada do 10 zł za KOMPLET.
Do powyższych cen należy doliczyć niewielkie koszty przesyłki – 1,20, za 1 egz., a zamawiając jednocześnie 3 dowolne numery, jednorazowo doliczamy 2,00 zł.

Istnieje jeszcze możliwość zamówienia następujących numerów: 5/97, 6/97, 7-8/97, 9/97, 10/97, 11/97, 12/97, 2/98, 3/98, 4/98.
Numery archiwalne zamawiamy w taki sam sposób, jak prenumeratę, czyli należność wpłacamy na poczcie, na adres redakcji, wypełniając wcześniej „czerwony blankiet" na odwrocie którego, w miejscu na korespondencję, wpisujemy DOKŁADNIE: dane zamawiającego, tytuł zamawianego czasopisma i wybrane numery np. Jan Lubański, 99-955 Pcim Dolny, ul. Łysego Bizona 23 m. 2, GRY KOMPUTEROWE CD nr. 7-8/97, 2/98, 4/98.
Blankiety dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju.

Adres Redakcji:
GRY KOMPUTEROWE
04-202 Warszawa
ul. Marsa 6

PROMOCJA

139 zł



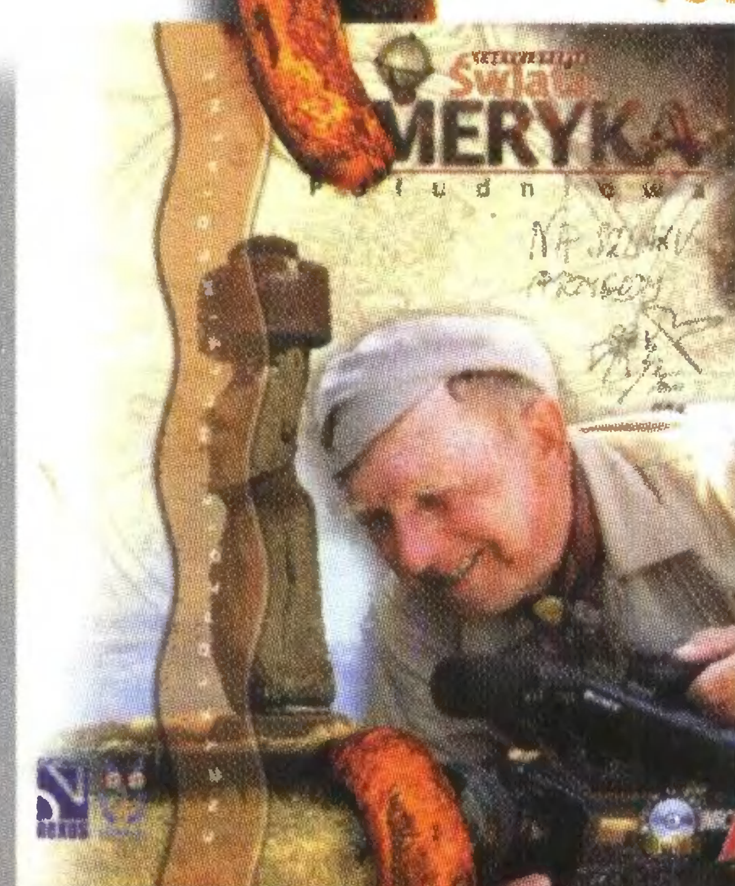
Historia II Wojny Świat. - Blitzkrieg

44 zł



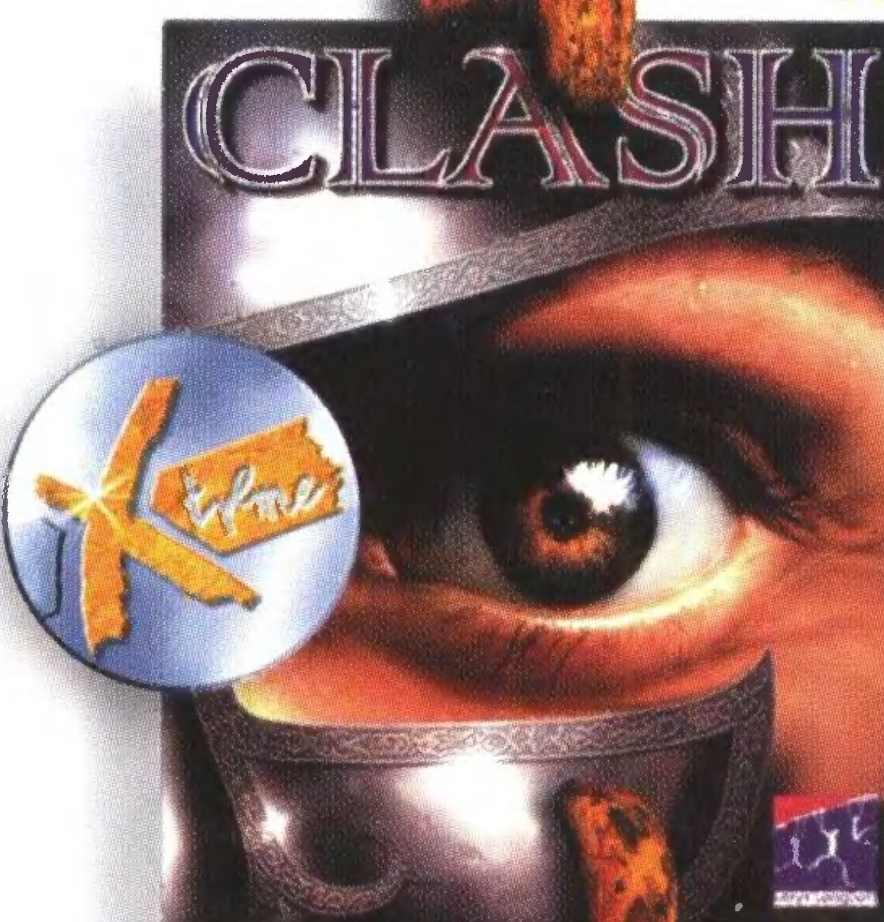
Trzy czaszki Tolteków

139 zł



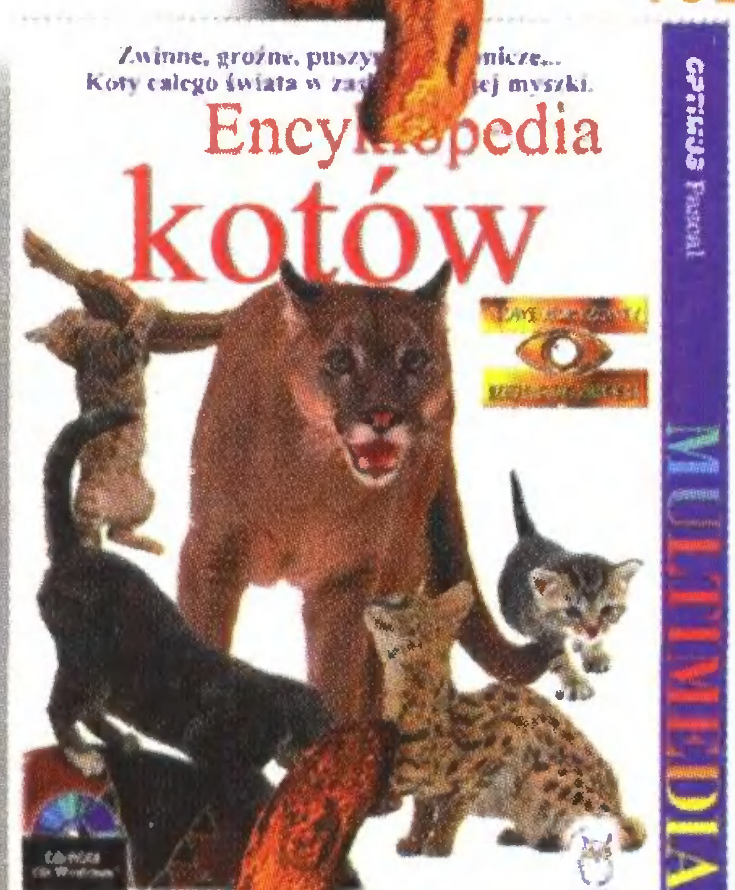
Encyklopedia Świata - Ameryka

62 zł



Clash

152 zł



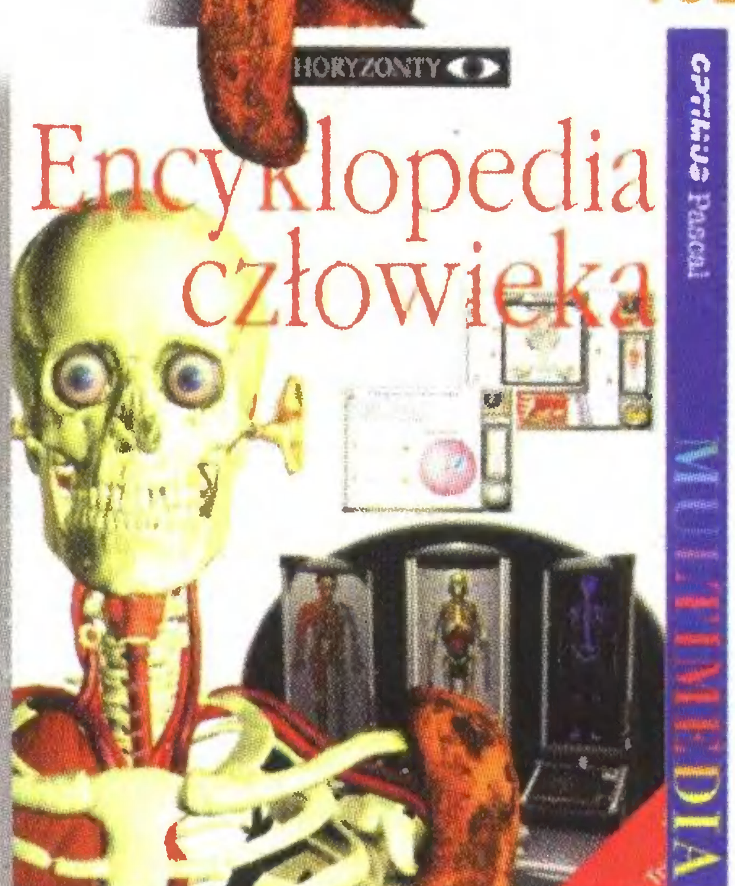
Encyklopedia Kotów

35 zł



Zagadki Lwa Leona

152 zł



Encyklopedia Człowieka

62 zł



Payuta I Bóg Lodu



Nasza oferta

PRZYK

Twoj



Bezpłatna infolinia: 0-800 66-002

Zamówienie i pełna informacja nic nie kosztuje!
Infolinia czynna:
pon. - pt. 10.00-20.00, sobota 10.00-16.00

Wszystkie ceny zawierają VAT. Wysyłka za darmo, odbiór za zaliczeniem pocztowym, realizacja zamówienia do 7 dni roboczych.

Kilka hitów z naszej oferty:
Quake II 125 zł, **Final Liberation** 139 zł, **Carmageddon** 89 zł, **Zork Grand Inquisitor** 134 zł, **Hexen II** 125 zł, **Tomb Rider II** 134 zł, **Dark Reign** 107 zł, **Heavy Gear** 134 zł, **Star Control** 130 zł, **World League Basketball** 139 zł, **FIFA '98** 134 zł, **Panzer General** 134 zł, **Podwójne kłopoty Buda Tuckera** 62 zł, **Fighting Force** 139 zł.

A dla najmłodszych:
Lasy Podpoduszańskie 98 zł, **Czarownica Agata** 53 zł, **Multimedialne la, la, la** 53 zł, **Urodziny Prosiaczka** 53 zł, **Marzenia Złotej Rybki** 53 zł, **Tomek i Oskar** 89 zł, **Sekrety Króla** 62 zł, **Herkules Animowana Bajka** 143 zł

Te i wiele innych tytułów znajdziesz w naszym bezpłatnym katalogu i na stronie internetowej **www.market2000.pl**